

TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE “TOGAMAS”
DENGAN KONSEP KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN
KENYAMANAN BERBELANJA**

**RIDONI SYAHPUTRA
0841144000021**

**Dosen Pembimbing
Aria Weny Anggraita, ST.M.MT**

**Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018**



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE “TOGAMAS”
DENGAN KONSEP KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN
KENYAMANAN BERBELANJA**

**RIDONI SYAHPUTRA
0841144000021**

**Dosen Pembimbing
Aria Weny Anggraita, ST.M.MT**

**Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS"
DENGAN KONSEP KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL
DAN KENYAMANAN BERBELANJA**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

RIDONI SYAHPUTRA
NRP. 08411440000021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing Tugas Akhir



Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT.
NIP. 198308012009122003

SURABAYA,
AGUSTUS 2018

DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE “ TOGAMAS” DENGAN KONSEP KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA

Nama : Ridoni Syahputra

NRP : 08411440000021

Dosen Pembimbing : Aria Weny Anggraita, ST.M.MT

Abstrak

Buku merupakan media yang paling simple untuk memperoleh dan memberikan sebuah informasi yang dibutuhkan serta pengetahuan. Manfaat buku yang sangat penting sebagai jendela dunia yang dimana masyarakat mendapatkan sebuah informasi dan juga sebagai sarana menyalurkan sebuah hobi bagi yang gemar membaca. Dengan kata lain buku memiliki peran penting bagi masyarakat. Namun, dari data studi *'Most Littered Nation in the World'* yang pernah dirilis Central Connecticut State University pada tahun 2016, Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 61 negara serta Unesco juga pernah mengungkapkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen, yang artinya dari 1000 orang Indonesia, hanya satu berminat membaca.

Zaman sekarang sudah banyak toko-toko buku yang tidak hanya menjual buku saja, mereka juga menjual alat-alat seperti alat-alat sekolah, alat-alat kantor dan lainnya. Tren toko buku dengan fasilitas cafe menjadi sebuah ide yang diharapkan dapat menghilangkan nuansa membosankan dan monoton pada toko buku.

Kehadiran cafe ini menjadi acuan bagi toko buku TOGAMAS yang berada di Kota Surabaya yang cukup terkenal sebagai kota terbesar di Indonesia dan merupakan kota metropolitan dengan gaya hidup masyarakat yang dinamis dan konsumtif, yang dimana masyarakatnya lebih suka hal-hal yang baru dan tempat-tempat yang menyenangkan. Toko buku yang berkesan sebagai tempat yang menyenangkan, harus memiliki suatu yang menonjol atau membuat minat masyarakat tertarik untuk membeli dan membaca. Konsep yang dipakai untuk menciptakan nuansa ini adalah konsep kreatif. Konsep tersebut menjadi acuan desain untuk membuat desain pada plafon seperti penggunaan nirmana, lantai yang didesain berbeda pola dan bahan dan penggunaan warna-warna yang dikomposisikan pada setiap furniture yang menjual barang yang sejenis. Diharapkan hasil desain dari konsep tersebut dapat memberikan kenyamanan dan suasana baru pada pelanggan serta peningkatan penjualan.

Kata Kunci : toko buku;cafe; konsep kreatif; daya jual; kenyamanan berbelanja

INTERIOR DESIGN BOOKSTORES AND CAFE FASILITIES “TOGAMAS” WITH A CREATIVE CONCEPT TO INCREASE THE SALE AND CONVINIENCE OF SHOPPING

Name : Ridoni Syahputra
NRP : 08411440000021
Consuler Lecturer : Aria Weny Anggraita, ST.M.MT

Abstrac

Books are the most simple medium to obtain and provide a required information and knowledge. The benefits of the book is very important as a window of the world where people get an information and also as a means of channeling a hobby for those who like to read. In other words the book has an important role for society. However, from the data of the study 'Most Littered Nation in the World' which was released Central Connecticut State University in 2016, Indonesia is ranked 60th of 61 countries as well as UNESCO has also expressed interest in reading Indonesian society only 0.001 percent, which means from 1000 Indonesians, only one people interested in reading.

Today there are many bookstores that not only sell books, they also sell tools such as school tools, office equipment and others. Bookstore trends with cafe facilities become an idea that is expected to eliminate boring and monotonous nuances in bookstores.

The presence of this cafe is a idea for the TOGAMAS bookstore located in Surabaya which is quite famous as the largest city in Indonesia and is a metropolitan city with a vibrant and consumptive lifestyle of people, where people prefer the new things and places that fun. A memorable bookstore as a fun place should have a standout or interest in the community interested in buying and reading. The concept used to create these nuances is the creative concept. The concept becomes the design reference for making the design on the ceiling such as the use of nirmana, the floor is designed different patterns and materials and the use of colors that are composed on any furniture that sells similar items. It is expected that the design results from the concept can provide new comfort and atmosphere to customers and increase sales.

Kata Kunci : *bookstores; cafe; creative concept; sale; convinience of shopping*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir (RI 141501) Departemen Desain Interior Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). Laporan ini dapat terselesaikan atas bantuan beberapa pihak. Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada;

1. Allah SWT, atas semua nikmat dan karunia-Nya, serta kelancaran dari-Nya.
2. Orangtua saya yang selalu mengingatkan, mendukung dan mendoakan saya.
3. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, S.T., M.T. selaku Ketua Departemen Desain Interior periode 2015-2019.
4. Ibu Anggra Ayu Rucitra, S.T., M.MT. selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
5. Ibu Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT. selaku dosen pembimbing mata kuliah Tugas Akhir.
6. Bapak Ir. Prasetyo W.,MT. selaku dosen penguji mata kuliah Tugas Akhir.
7. Ibu Lala sebagai Kepala Bagian Operasional Toko Buku 'TOGAMAS' yang mengizinkan saya untuk melakukan survey sebagai bahan untuk mata kuliah Tugas Akhir.
8. Teman teman yang sudah membantu banyak hal sejauh ini.
9. Semua pihak yang membantu dan tidak disebutkan namanya satu persatu

Semoga dengan laporan ini dapat mejadi rujukan bagi teman-teman Mahasiswa Desain Interior, Departemen Desain Interior, juga ITS untuk pengembangan mata kuliah Tugas Akhir yang lebih baik ke depannya.

Ridoni Syahputra

NRP 08411440000021

Daftar Isi

Abstrak	iii
Abstrac	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Bagan	xiii
Daftar Tabel	xiv

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3

BAB II Studi Pustaka, Eksisting dan Pemandangan

2.1 Toko Buku	5
2.1.1 Pengertian Toko Buku	5
2.1.2 Fungsi toko Buku	5
2.1.3 Jenis-Jenis Toko Buku	6
2.1.4 Tinjauan Kapasitas dan Fasilitas	7
2.2 Cafe	13
2.2.1 Pengertian Cafe	13
2.2.2 Jenis-Jenis Cafe	14
2.2.3 Kebutuhan Tentang Cafe	15
2.3 Desain Kreatif	16
2.3.1 Pengertian Desain Kreatif	16
2.3.2 Contoh Desain Kreatif pada Kantor Google	19
2.4 Layout	20
2.4.1 Pengertian Layout	20
2.4.2 Jenis Layout	21
2.5 Pencahayaan	22
2.5.1 Definisi Pencahayaan	22
2.5.2 Sumber Pencahayaan	23
2.5.3 Sistem Pencahayaan Buatan	24
2.6 Signage	25

2.9.1 Pengertian	25
2.9.2 Kategori Signage	26
2.9.3 Syarat-syarat Signage	27
2.7 Warna	28
2.7.1 Pengertian	28
2.7.1 Definisi Karakter Lewat Warna	28
2.8 Studi Anthopometri	31
2.8.1 Area Cafe	31
2.8.2 Area Toko	35
2.9 Studi Eksisting	37
2.9.1 Company Profile	37
2.9.2 Visi Dan Misi	37
2.9.3 Struktur Organisasi	38
2.9.4 Lokasi	38
2.9.5 Eksisting	39
2.15 Studi Pembanding	41
2.15.1 The Amarican Bookstore - Amsterdam, Netherland	41
2.15.2 10 Corso Como Bookshop - Milan, Italy	42
2.15.3 Zhongshuge Bookstore - Hangzhou, China	43
BAB III METODE DESAIN	
3.1 Metode Penelitian	45
3.2 Teknik Pengumpulan Data	47
3.3 Analisa Data	48
3.4 Tahapan Desain	50
BAB IV ANALISA DAN KONSEP DESAIN	
4.1 Studi Pengguna	53
4.2 Studi Ruang	53
4.3 Hubungan Ruang	55
4.4 Hasil Riset	56
4.5 Konsep Desain	64
4.5.1 Konsep Makro - Desain Kreatif	64
4.5.2 Konsep Mikro - Warna	65
4.5.3 Konsep Mikro - Dinding	68

4.5.4 Konsep Mikro - Lantai	69
4.5.5 Konsep Mikro - Plafon	70
4.5.6 Konsep Mikro - Elemen Decorative	71
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN	
5.1 Alternatif Layout	73
5.1.1 Alternatif Layout 1	73
5.1.2 Alternatif Layout 2	74
5.1.3 Alternatif Layout 3	75
5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout	76
5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih	77
5.3 Desain Area Terpilih 1	78
5.3.1 Area Terpilih 1	78
5.3.2 Gambar 3D	79
5.3.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis	82
5.4 Desain Area Terpilih 2	84
5.4.1 Area Terpilih 2	84
5.4.2 Gambar 3D	85
5.4.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis	87
5.5 Desain Area Terpilih 3	90
5.5.1 Area Terpilih 3	90
5.5.2 Gambar 3D	92
5.5.3 Detail Furniture dan Elemen Estetis	92
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Kesimpulan	95
6.2 Saran	95
Daftar Pustaka	97

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Jarak Sasaran Orang Dewasa	10
Gambar 2.2 Jarak Sasaran Terhadap Objek	11
Gambar 2.3 Jarak <i>Costumer</i> Terhadap <i>Display</i> (Posisi Duduk)	11
Gambar 2.4 Jarak <i>Costumer</i> Terhadap <i>Display</i> (Posisi Berdiri)	12
Gambar 2.5 Jarak Pandang Orang Dewasa	12
Gambar 2.6 Jarak Pandang Orang Dewasa Terhadap <i>Display</i>	13
Gambar 2.7 Contoh Plafon LED	17
Gambar 2.8 Contoh Plafon Kayu	17
Gambar 2.9 Contoh Dinding Kayu	18
Gambar 2.10 Contoh Lantai	18
Gambar 2.11 Ruang Lobby Kantor Google	19
Gambar 2.12 Ruang Kerja Kantor Google	20
Gambar 2.13 Macam-macam Layout	22
Gambar 2.14 Sistem Pencahayaan Buatan	25
Gambar 2.14 Ergonomi Meja Makan Persegi	31
Gambar 2.16 Ergonomi Ketinggian dan Sirkulasi Meja Makan	32
Gambar 2.17 Ergonomi Sofa	33
Gambar 2.18 Ergonomi Ketinggian Wastafel	34
Gambar 2.19 Ergonomi Sirkulasi	35
Gambar 2.20 Ergonomi Ketinggian Rak	36
Gambar 2.21 Logo TOGAMAS	37
Gambar 2.22 Lokasi Toko	38
Gambar 2.23 Eksisting Toko	39
Gambar 2.24 Foto Eksisting	40
Gambar 2.25 The American Book Store	41
Gambar 2.26 Corso Como Bookshop	42

Gambar 2.27 Zhongshuge Bookstore	43
Gambar 4.1 Foto Lantai 1 Toko.....	56
Gambar 4.2 Foto Lantai 2 Toko.....	57
Gambar 4.3 Foto Lantai 2 Toko.....	57
Gambar 4.4 Area Kantor	58
Gambar 4.5 Gudang	58
Gambar 4.6 Kombinasi Lantai.....	64
Gambar 4.7 Plafon Nirmana	65
Gambar 4.8 Mural.....	68
Gambar 4.9 Wall Panel	68
Gambar 4.10 Cat	68
Gambar 4.11 Contoh Parket dan <i>Hexagonal Floor</i>	69
Gambar 4.12 Contoh Rumput Sintetis	69
Gambar 4.13 Contoh Polished Concrete.....	69
Gambar 4.14 Contoh Plafon Gypsum.....	70
Gambar 4.15 Contoh Plafon Woodplank.....	70
Gambar 4.16 Contoh Dropceiling.....	70
Gambar 4.17 Contoh Signage	71
Gambar 4.18 Tanaman Hias	71
Gambar 4.19 Pohon Kardus.....	71
Gambar 5.1 Alternatif Layout 1	73
Gambar 5.2 Alternatif Layout 2.....	74
Gambar 5.3 Alternatif Layout 3.....	75
Gambar 5.4 Layout Terpilih	77
Gambar 5.5 Layout Furniture Area Terpilih 1	78
Gambar 5.6 Area Buku Anak Sekolah View 1	79
Gambar 5.7 Area Buku Anak Sekolah View 2	80
Gambar 5.8 Area Buku Anak Sekolah View 3	81

Gambar 5.9 Display Type G1	82
Gambar 5.10 Tempat Duduk Anak	82
Gambar 5.11 Signage.....	83
Gambar 5.12 Layout Furniture Area Terpilih 2	84
Gambar 5.13 Area Cafe View 1	85
Gambar 5.14 Area Cafe View 2	86
Gambar 5.15 Area Cafe View 3	86
Gambar 5.16 Meja Type 2	87
Gambar 5.17 Meja Tycle 3	88
Gambar 5.18 Pembatas Estetis.....	89
Gambar 5.19 Layout Furniture Area Terpilih 3	90
Gambar 5.20 Area ATK View 1	91
Gambar 5.21 Area ATK View 2	91
Gambar 5.22 Area ATK View 3	92
Gambar 5.23 Display Pulpen	92
Gambar 5.24 Display Buku Gambar 1	93
Gambar 5.25 Signage Lantai 2.....	93

Daftar Bagan

Bagan 2.1 Struktur Organisasi	38
Bagan 3.1 Proses Desain.....	46
Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang	55
Bagan 4.2 Bubble Diagram.....	55
Bagan 4.3 Jenis Kelamin	60
Bagan 4.4 Usia Pelanggan	60
Bagan 4.5 Profesi	61
Bagan 4.6 Dengan siapa pelanggan ketika mengunjungi toko buku	61
Bagan 4.7 Berapa kali responden Ke toko buku	62
Bagan 4.8 Apakah anda setuju jika terdapat fasilitas cafe	62
Bagan 4.9 Sistem penjualan konvensional atau lebih ke masa depan	63

Daftar Tabel

Tabel 2.1 Perhitungan Luasan	8
Tabel 2.2 Karakter Warna	16
Tabel 4.1 Studi Ruang.....	54
Tabel 4.2 Warna Premier	65
Tabel 4.3 Warna Sekunder	66
Tabel 4.4 Warna Aksentuasi	67
Tabel 5.1 Kriteria Weighted Method	76
Tabel 5.2 Hasil Akhir Weighted Method	76



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman ini, meskipun adanya sebuah keberadaan *e-book* dan internet namun keberadaan dan peran sebuah buku tetap tidak tergantikan. Buku merupakan media yang paling simple untuk memperoleh dan memberikan sebuah informasi yang dibutuhkan serta pengetahuan. Jenis buku sangat beragam baik dari isi maupun ukuran misalnya seperti biografi, majalah, komik dan lainnya. Manfaat buku yang sangat penting sebagai jendela dunia yang dimana masyarakat mendapatkan sebuah informasi dan juga sebagai sarana menyalurkan sebuah hobi bagi yang gemar membaca, dengan kata lain buku memiliki peran penting bagi masyarakat. Masyarakat juga masih banyak yang lebih minat untuk membeli sebuah buku untuk membaca ataupun sekedar koleksi namun, dari data studi '*Most Littered Nation in the World*' yang pernah dirilis Central Connecticut State University pada tahun 2016, Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 61 negara serta Unesco juga pernah mengungkapkan minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001 persen, yang artinya dari 1000 orang Indonesia, hanya satu berminat membaca. Menurut riset, buku lebih berperan penting dalam proses rekonstruksi mental pembaca dari pada *e-book/gadget* menurut Anne Mangen, peneliti utama dari Stavanger University.

Peran toko buku merupakan hal yang cukup penting untuk hal ini. Zaman sekarang sudah banyak toko-toko buku yang tidak hanya menjual buku saja, mereka juga menjual alat-alat seperti alat-alat sekolah, alat-alat kantor dan lainnya. Fasilitas cafe pada toko buku telah mejadi sebuah tren, kehadiran fasilitas cafe diharapkan dapat menghilangkan kesan membosankan dan monoton. Di kota-kota besar seperti Bandung, Jakarta dan Yogyakarta dapat dijumpai toko buku seperti itu, sehingga meningkatkan minatnya pelanggan atau masyarakat untuk membeli maupun membaca buku.

Tren ini menjadi acuan bagi toko buku TOGAMAS yang berada di Kota Surabaya yang cukup terkenal sebagai kota terbesar di Indonesia dan merupakan



kota metropolitan dengan gaya hidup masyarakat yang dinamis dan konsumtif. Masyarakatnya lebih menyukai hal-hal yang baru dan tempat-tempat menyenangkan. Alasan inilah yang membuat sebuah toko buku yang berkesan sebagai hal yang tidak membosankan, harus memiliki sebuah suatu yang menonjol atau membuat minat masyarakat tertarik untuk membeli dan membaca. Untuk menciptakan sebuah tujuan itu, khususnya menarik minat pelanggan, diperlukan sebuah desain interior yang menarik dan menciptakan sebuah kesan nyaman dengan memperhatikan cermat apa saja kebutuhan yang diperlukan sebagai toko buku. Konsep yang dipakai untuk menciptakan nuansa itu adalah Konsep Kreatif, yang dimana konsep tersebut akan mempengaruhi desain dari elemen-elemen interior. Dan konsep ini dapat diharapkan memberikan kenyamanan dan nuansa baru pada pelanggan serta meningkatkan penjualan.

1.2 Rumusan Masalah

- Bagaimana membuat desain dan penataan layout display yang meningkatkan daya jual serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan
- Bagaimana membuat Coffe shop, yang menarik untuk pelanggan dan tidak mengganggu aktifitas belanja.
- Bagaimana memunculkan kembali branding TOGAMAS yang akan menjadi karakteristik pada elemen interior.

1.3 Batasan Masalah

- Menyesuaikan dengan bangunan eksisting toko buku serta melakukan penambahan ruang atau lantai sehingga menambahkan beberapa konstruksi dari bangunan.
- Luas area minimal 600 m²



1.4 Tujuan

- Penataan layout yang baik sehingga memberikan peningkatan daya jual dan kenyamanan bagi pelanggan.
- Membuat elemen interior dengan mengandung unsur branding dari TOGAMAS.
- Memfasilitasi pelanggan yang ingin langsung membaca buku yang sudah dibeli atau sekedar ingin berkumpul bersama teman setelah berbelanja.

1.5 Manfaat

- Bagi Penulis, dapat membuat konsep desain yang sesuai dengan masalah sehingga dapat mendesain ulang Toko Buku TOGAMAS.
- Bagi Dosen, untuk mengetahui seberapa jauhnya penulis mengerti cara penulisan laporan perancangan dan memamhi dengan baik dan benar.
- Bagi Toko Buku TOGAMAS, mendapatkan layout yang dapat meningkatkan daya jual dan nyaman bagi pelanggan.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB II

STUDI PUSTAKA, EKSISTING DAN PEMBANDING

2.1 Toko Buku

2.1.1 Pengertian Toko Buku

Toko buku terdiri dari dua kata yang memiliki arti yang berbeda. Kata ‘Toko’ memiliki arti yaitu kedai atau tempat berjualan dan kata ‘Buku’ adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu kesatuan pada salah satu ujungnya dan berisi gambar atau tulisan. Sehingga Toko Buku dapat disimpulkan sebagai tempat untuk berjualan buku.

2.1.2 Fungsi Toko Buku

Toko Buku memiliki fungsi utama yaitu sebagai tempat menjual berbagai macam buku. Namun dengan perkembangan jaman maka sebuah Toko Buku harus dapat menampung banyak kegiatan yang khususnya berhubungan dengan dunia perbukuan sehingga secara langsung atau tidak langsung itu dapat menjadikan dapat menjadikan daya tarik tersendiri buat Toko Buku. Kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung pemenuhan kebutuhan pengunjung Toko Buku, yaitu:

a. **Kegiatan Perdagangan**

Kegiatan ini merupakan usaha untuk memamerkan dan mendistribusikan buku dari penjual kepada pembeli.

b. **Kegiatan Informasi**

Kegiatan ini merupakan kegiatan pemberian informasi tentang buku kepada masyarakat, misalnya buku yang baru terbit maupun buku-buku langka karena edisi terbatas. Kegiatan ini dilakukan melalui pameran dan penyediaan buku-buku referensi atau petugas khusus informasi. Dengan kemajuan teknologi sekarang ini informasi dapat pula disajikan melalui media elektronik, yaitu computer yang tersedia di toko buku. Pengunjung dengan mudah mencari buku, baik judul, pengarang, letak, maupun harga buku yang diinginkan.



c. Event Khusus

Kegiatan lain kadang-kadang diselenggarakan oleh pihak toko buku untuk menarik pengunjung, maupun untuk memperkenalkan buku, misalnya bedah buku, pameran buku, jumpa pengarang, atau perlombaan, pembacaan puisi, seminar, workshop, pemutaran film.

d. Kegiatan Refreshing

Kegiatan ini adalah bersantai bisa sambil menikmati makan/minum serta mendengarkan alunan musik.

2.1.3 Jenis-Jenis Toko Buku

Menurut Prasetyo pada tahun 1989, berdasarkan jenis buku yang dijual dan luas lantainya, toko buku dapat dibedakan menjadi ;

- Golongan 1 merupakan toko buku yang menjual berbagai jenis buku dengan lengkap dan memiliki luas area 200-300 m².
- Golongan 2 merupakan toko buku yang tidak selengkap seperti golongan 1 dan memiliki luas area 100-200m².
- Golongan 3 merupakan toko buku dengan jenis buku yang terbatas pada trade book dan text book saja dan memiliki luas area 50-100 m².
- Golongan 4 merupakan kios sejenis golongan iii dengan koleksi yang tidak lengkap dan memiliki luas area kurang dari 50m².
- Golongan 5 merupakan kios yang menjual buku-buku baru dan buku bekas dengan kelengkapan lebih rendah daripada kios buku golongan 4 dan memiliki luas area kurang dari 50m².

Menurut Ken White-4 dalam bukunya yang berjudul “*Independent Bookstore Planning & Design*”, koleksi buku yang tersedia dapat menentukan tipe-tipe toko buku, yaitu sebagai berikut :

- *General Bookstore*

Adalah toko yang menjual bermacam-macam jenis dan tema buku. Memiliki tingkat variasi buku yang tinggi, baik fiksi maupun non fiksi.



- *Specialty Bookstore*

Adalah toko buku yang menjual buku dengan tema tertentu, misal toko buku kesehatan, olah raga, seni. Pilihan buku dengan tema tersebut memiliki tingkat kelengkapan yang lebih tinggi dibanding general book store

- *College Bookstore*

Adalah toko buku yang berada dilingkungan kampus(perguruan tinggi). Toko buku perguruan tinggi berbeda sifat dengan toko buku komersial, hal ini dapat terlihat dari koleksi yang disediakan, ukuran, lokasi dan tujuannya.

- *Retail Chain*

Adalah rangkaian toko dengan nama dan pemilik yang sama dan memiliki beberapa cabang di berbagai tempat. Toko-toko buku tersebut memiliki desain arsitektur dengan konsep yang sama dan memiliki ciri tertentu. Operasional toko buku juga dilakukan dengan cara yang sama dan pada akhirnya dikontrol oleh kantor Toko. Perhatian terbesar diberikan kepada buku-buku yang paling banyak diminati oleh pengunjung, dan biasanya jenis yang laku disemua cabang adalah sama.

- *Toko Buku Discount*

Toko buku discount adalah toko buku dengan harga yang lebih murah daripada toko buku pada umumnya. Meskipun harga buku yang dijual lebih murah, toko ini tentunya tetap mengharapkan keuntungan besar, untuk itu buku yang terjual harus lebih banyak. Desain bangunan dilakukan dengan tata interior yang imajinatif, dan pada umumnya lebih sederhana, sedikit perabot, namun dengan warna yang menarik.

Dari beberapa jenis-jenis toko buku diatas, toko buku TOGAMAS yang menjadi obyek desain saya merupakan jenis General Book Store yang menjual hampir seluruh macam buku yang ada.

2.1.4 Tinjauan Kapasitas dan Fasilitas

Kapasitas dan fasilitas pendukung perlu diperhatikan agar kegiatan didalam Toko Buku berskala besar dapat berjalan dengan baik. Kapasitas dan fasilitas harus



mengikuti aturan standar. Standar ini diambil dari pendekatan standar besaran ruang pada perpustakaan umum maupun pertokoan (Budiano, Anton, 2001, *City General Bookstore*, Skripsi, tidak diterbitkan, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, hal, 21.). Tiap bangunan dengan fungsinya masing-masing, harus memiliki ruang. Ruang memiliki fungsi yaitu sebagai sebuah wadah bagi kegiatan-kegiatan yang terjadi didalam suatu bangunan. Kebutuhan total dari sebuah toko buku meliputi lima macam, yaitu (DeChiara, Joseph dan Crosbie, Michael J., 2001, *Time-Saver Standards For Building types Fourth Edition*, America, Mc Graw Hill, Hal 697.): buku, pengunjung, karyawan, tempat pertemuan, operasi mekanis.

Pada sebuah toko buku terdapat beberapa jenis ruang yang harus tersedia, karena memiliki pengertian dasar yang sama dengan perpustakaan, maka kebutuhan ruangnya pun tidak jauh berbeda termasuk untuk besaran ruangnya. Dibawah ini adalah tabel dari luasan minimal yang harus terpenuhi pada bangunan perpustakaan, karena sifat dasarnya sama maka perhitungan dibawah ini bisa juga digunakan untuk menghitung luasan minimal yang harus disediakan oleh sebuah toko buku.

Tabel 2.1 Perhitungan Luasan

Jumlah Populasi (Orang)	Luasan Koleksi Buku (M ²)	Luasan Pengunjung (M ²)	Luasan Karyawan (M ²)	Luasan Tambahan (M ²)	Total Luasan Lantai (M ²)
< 2.499	1.000	40	30	30	200
2.500 – 4.999	1.000	50	30	70	250
5.000 – 9.999	1.500	70	50	100	350
10.000 – 24.000	2.000	120	100	180	700
25.000 – 49.999	5.000	250	150	525	1.500

Sumber: *Time-Saver Standards For Building types Fourth Edition*, America, Mc Graw Hill, Hal 698



Terdapat beberapa keterangan sehubungan dengan perhitungan luasan dari ruang yang harus disediakan pada toko buku, yaitu adalah : (Ibid)

a) Space For Book

Ruang yang diperlukan untuk rak-rak tersebut sangat tergantung dari ukuran dan jumlah yang akan dipajang. Meskipun ukuran buku sangat bervariasi, tetap menggunakan suatu rumusan yang dapat digunakan untuk memperkirakan total luasan yang dibutuhkan untuk peletakan buku-buku tersebut.

b) Space For Readers (konsumen)

Merencanakan ruang untuk pengunjung hendaknya sampai dengan 20 tahun kedepan. Hal ini untuk mengantisipasi adanya perluasan dari ruang nantinya. Ada dua hal penting yang harus diperhatikan:

- Analisis yang akurat tentang kebutuhan dasar dari masyarakat yang akan menjadi pengunjung
- Kondisi nyata masyarakat, yaitu mereka yang mempunyai kebiasaan untuk membaca dan berpotensi menjadi pelanggan.

c) Space For Staff

Dalam perhitungan, satu orang staff membutuhkan 10 m². Luasan tersebut mencakup ruang untuk meja, kursi, buku, dan peralatan. Sedangkan ruang khusus yang disediakan untuk staff adalah kantor administrasi, ruang kerja dan ruang makan. Fasilitas lain untuk staff seperti loker, toilet khusus sangat dianjurkan karena hal tersebut dapat menimbulkan suasana yang nyaman, sehingga berakibat pada efisiensi kerja para staff.

d) Meeting Rooms

Kebanyakan perpustakaan menyediakan ruang ini. Ada dua kepentingan yang menjadi landasan disediakannya ruang ini, pertama kegiatan yang melibatkan anak-anak, diskusi, rapat pengelola/staff dan kegiatan lain yang disponsori oleh perpustakaan/toko buku. Kedua, ruang multifungsi ini dapat



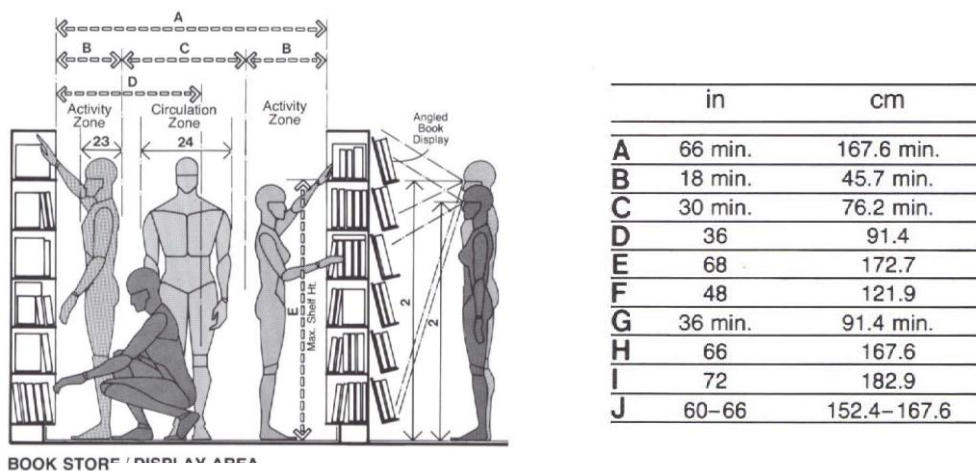
digunakan untuk keperluan pendidikan, kebudayaan, dan kegiatan yang diadakan oleh berbagai komunitas yang ingin menggunakan. Karena ruang ini akan digunakan untuk kepentingan umum maka akan lebih baik apabila ruang ini dilengkapi juga dengan perlengkapan audiovisual.

e) Space For Mechanical Operations

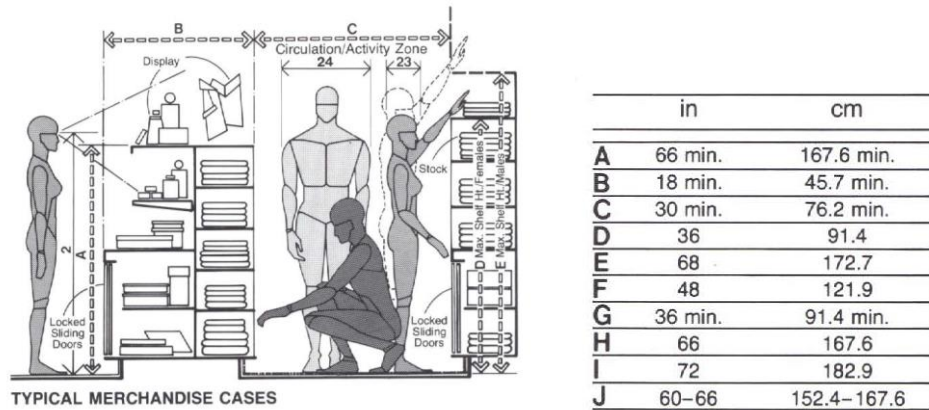
Yang termasuk dalam kategori ini adalah hall, tangga, toilet, elevator, lift, pipa, AC, pemanas ruangan, kloset dan toko (outlet). Dengan kemajuan teknologi dewasa ini maka ruang untuk mechanical operations membutuhkan hanya 20% dari luasan bangunan. Besaran ruang pada perpustakaan dan toko buku sifatnya fleksibel. Hanya saja ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan utama, yaitu :

- Ruang display menempati luasan yang paling besar
- Ruang sirkulasi dalam bangunan menggunakan luasan terbesar kedua

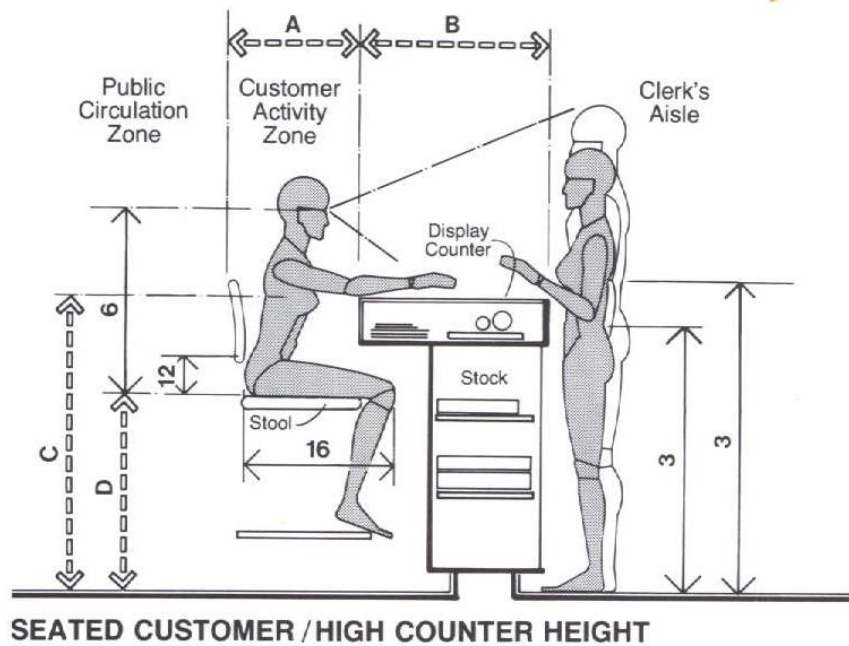
Kedua hal tersebut dipertimbangkan karena sifat perpustakaan maupun toko buku yang memajang buku. Tujuan adanya ruang sirkulasi yang cukup luas adalah untuk memberikan rasa nyaman bagi para pengunjung toko buku tersebut dan pengunjung dapat mengakses buku yang diinginkan secara mudah yang tentunya dengan perhitungan ukuran rak Dan lemari buku yang digunakan secara benar dan tepat sasaran.



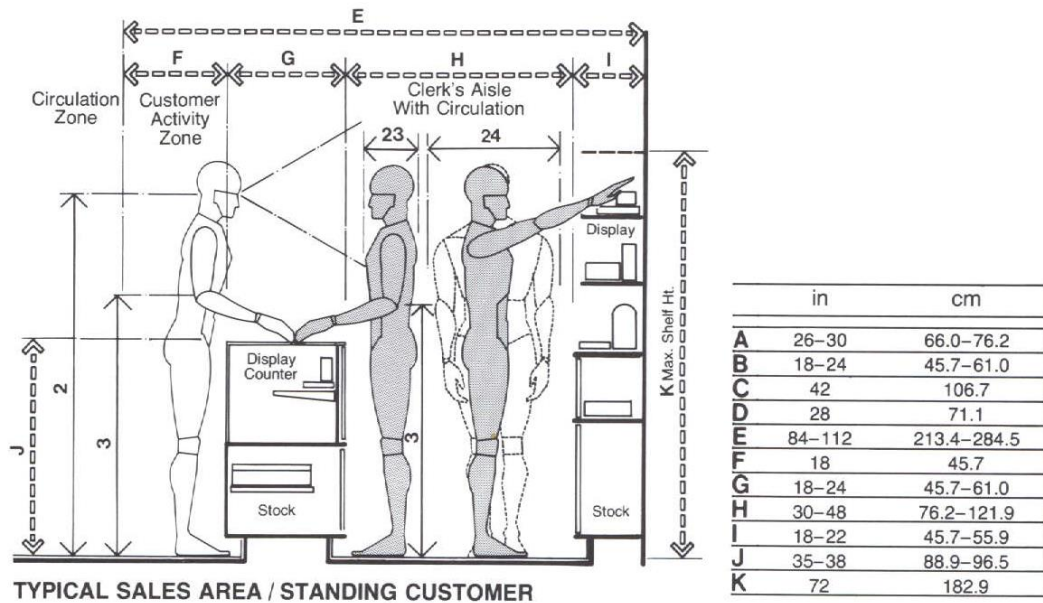
Gambar 2.1 Jarak Sasaran Orang Dewasa
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



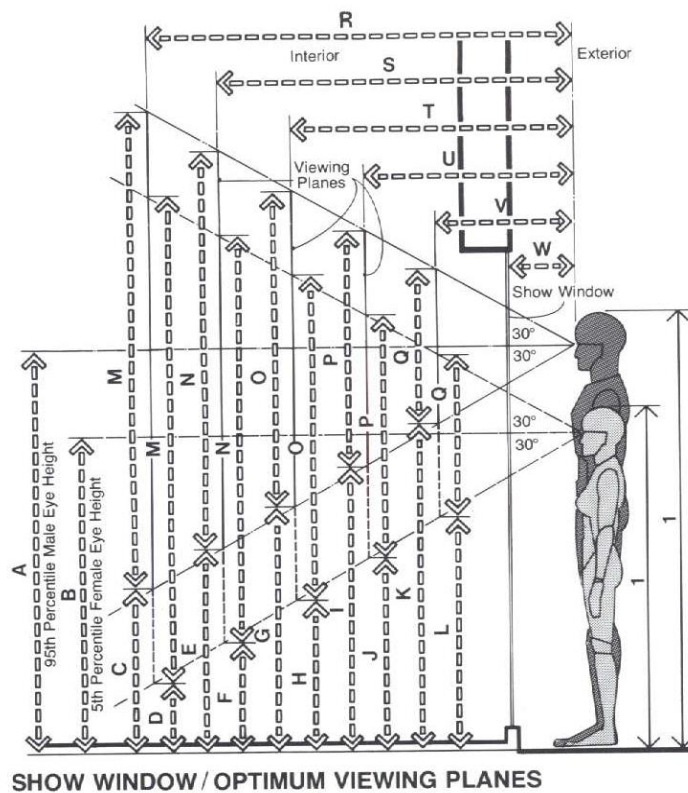
Gambar 2.2 Jarak Sasaran Terhadap Objek
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.3 Jarak *Customer* Terhadap *Display* (Posisi Duduk)
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.4 Jarak *Customer* terhadap *Display* (Posisi Berdiri)
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.5 Jarak Pandang Orang Dewasa
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



2.2.1 Jenis-Jenis Cafe

Cafe termasuk dalam klasifikasi restoran. Menurut Marsum (2000), restoran adalah suatu tempat atau bangunan komersil yang menyediakan pelayanan makanan dan minuman kepada konsumennya. Menurut Marsum (2000, p.7-11), terdapat tujuh tipe klasifikasi restoran, yakni :

- **A La Carte Restaurant**
Adalah restoran yang mendapat ijin penuh untuk menjual makanan lengkap dengan banyak variasi. Restoran ini memberikan kebebasan kepada konsumennya untuk memilih makanan, dan tiap-tiap makanan memiliki harga tersendiri.
- **Table de'Hote Restaurant**
Merupakan restoran khusus yang menyediakan menu yang lengkap dari hidangan pembuka sampai hidangan penutup dengan harga yang telah ditentukan.
- **Cafetaria atau Cafe**
Merupakan restoran kecil yang mengutamakan penjualan kue, roti, kopi, dengan menu yang terbatas dan tidak menjual minuman beralkohol.
- **Inn Tavern**
Adalah restoran yang dikelola perorangan dengan harga menu yang terjangkau. Biasanya terletak di tepi kota dan suasanaanya dibuat sangat dekat dan ramah dengan konsumennya sekaligus menyediakan makanan yang lezat.
- **Snack Bar atau Milk Bar**
Adalah restoran yang tidak terlalu luas dan sifatnya tidak resmi. Konsumen pun mengumpulkan makanan mereka diatas baki yang diambil dari atas counter (meja panjang).

Berdasarkan beberapa jenis cafe diatas, jenis cafe yang akan didesain adalah jenis Cafetaria yang mengutamakan penjualan kue, roti, kopi, dengan menu yang terbatas



2.1.3 Kebutuhan Tentang

Menurut *website* Persada Interior yang merupakan kontraktor desain inteior dalam mendesain cafe, kita harus memperhatikan hal-hal berikut :

1. Observasi Target Pasar

Hal yang pertaman diwajibkan adalah memperhatikan target pelanggan. Penentuan target pemasaran akan sangat membantu anda dalam menentukan desain cafe yang paling sesuai.

2. Tentukan Tema Cafe

Setelah melakukan observasi terhadap target pasar, anda dapat memperoleh ide-ide cafe tersebut. Sangat dianjurkan untuk membuat tema yang unik, nyaman dan menarik agar pelanggan cafe anda dapat betah ketika berada di cafe tersebut.

Hal-hal yang perlu diperhatikan agar kafe lebih berkesan :

1. Furniture

Pemilihan bentuk furniture juga menambahkan kesan dari desain inteior cafe. Meja dan kursi dapat didesain dengan sesuai tema dari cafe anda. Tetapi juga harus mengingatkan agar kenyamanan pelanggan menjadi prioritas pelanggan. Pintu masuk cafe yang dibuat lebar mendapatkan daya tarik tersendiri sehingga orang ingin merasa masuk kedalamnya. Dan juga elemen-elemen interior seperti elemen estetis juga diperlukan untuk membangun suasana sesuai dengan tema cafe.

2. Kerapian dan Kebersihan

Pengunjung datang untuk menikmati makanan atau minuman ditempat anda. Oleh karena itu, kebersihan cafe harus selalu diutamakan. Hal ini berhubungan dengan pelayanan karyawan cafe. Meja yang kotor atau kursi yang berantakan harus segera dibersihkan dan dirapikan untuk mempersiapkan pelanggan selanjutnya. Selain itu karyawan harus



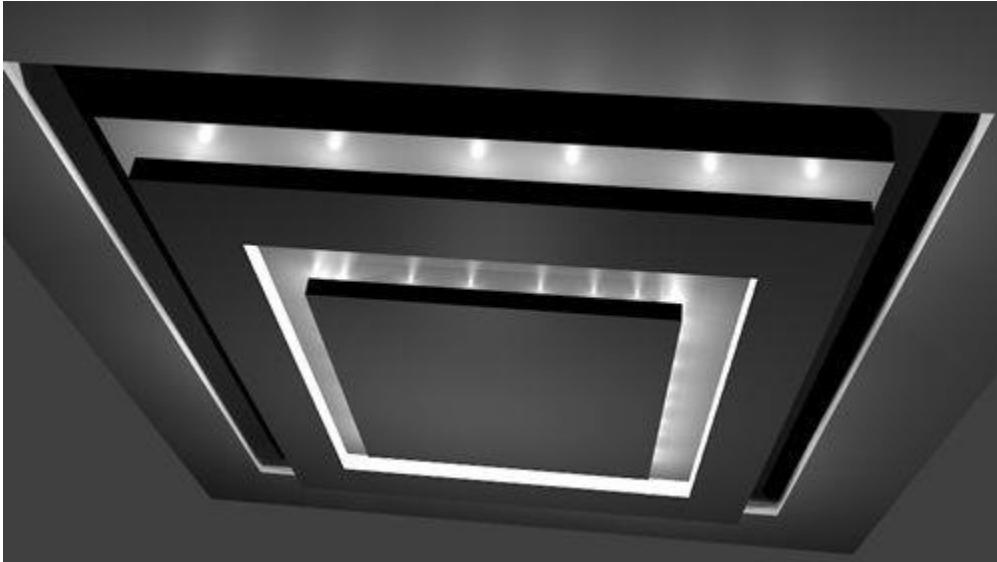
memberikan sambutan dan layanan yang baik, pakain seragam akan membawa suasana yang menyenangkan dan profesionalisme lebih bagi para pelanggan. Dengan begitu pelanggan akan merasa bahwa mereka telah diperhatikan dan dilayani dengan baik di cafe tersebut.

2.3 Desain Kreatif

2.3.1 Pengertian Desain Kreatif

Menurut Widyatun 1999, kreatifitas adalah suatu kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang memberikan kesempatan individu untuk menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Sedangkan pengertian desain menurut KBBI adalah racangan. Menurut ICSID tahun 1999, desain adalah sebuah kegiatan kreatif yang mencerminkan keanekaan bentuk kualitas dan sistem, bagaikan sebuah lingkaran yang saling berhubungan. Selain itu, desain merupakan faktor yang membangun kegiatan inovasi pemanfaatan teknologi, dinamika budaya, dan perubahan ekonomi. Dan Menurut Jones tahun 1970, desain adalah tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia.

Dari beberapa pendapat diatas, Kreatif desain adalah rancangan sebuah pemecahan masalah yang memberikan kesempatan untuk menciptakan karya-karya baru dari segi bentuk, teknologi, dan budaya baik itu merupakan ide asli atau kombinasi dari 2 atau lebih ide yang sudah ada menjadi hal baru. Dalam desain ini penulis menggunakan Creative Design sebagai acuan dalam mendesain dari segi penggunaan material, warna dan bentuk. Pada elemen plafon, desain kreatif dapat diaplikasikan dengan penggunaan lampu LED, elevasi plafon, bentuk, warna dan penggunaan material.



Gambar 2.7 Contoh Plafon LED

Sumber: id.pinterest.com

Gambar 2.7 merupakan contoh plafon yang berbentuk persegi/kotak dengan menggunakan permainan elevasi plafon dan diantara elevasi plafon tersebut ditambahkan lampu LED.



Gambar 2.8 Contoh Plafon Kayu

Sumber: id.pinterest.com

Gambar 2.8 merupakan contoh plafon yang berbentuk yang tidak teratur dengan permainan elevasi dan menggunakan material kayu. Pada elemen dinding, desain kreatif dapat diaplikasikan dengan penggunaan material dan warna.



Gambar 2.9 Contoh Dinding Kayu
Sumber: id.pinterest.com

Gambar 2.9 adalah contoh pengaplikasian material kayu yang bekas dengan pada dinding yang disusun dengan sedemikian rupa dan difinishing dengan cat kayu. Pada elemen lantai, desain kreatif dapat diaplikasikan dengan penggunaan materail, warna dan bentuk.

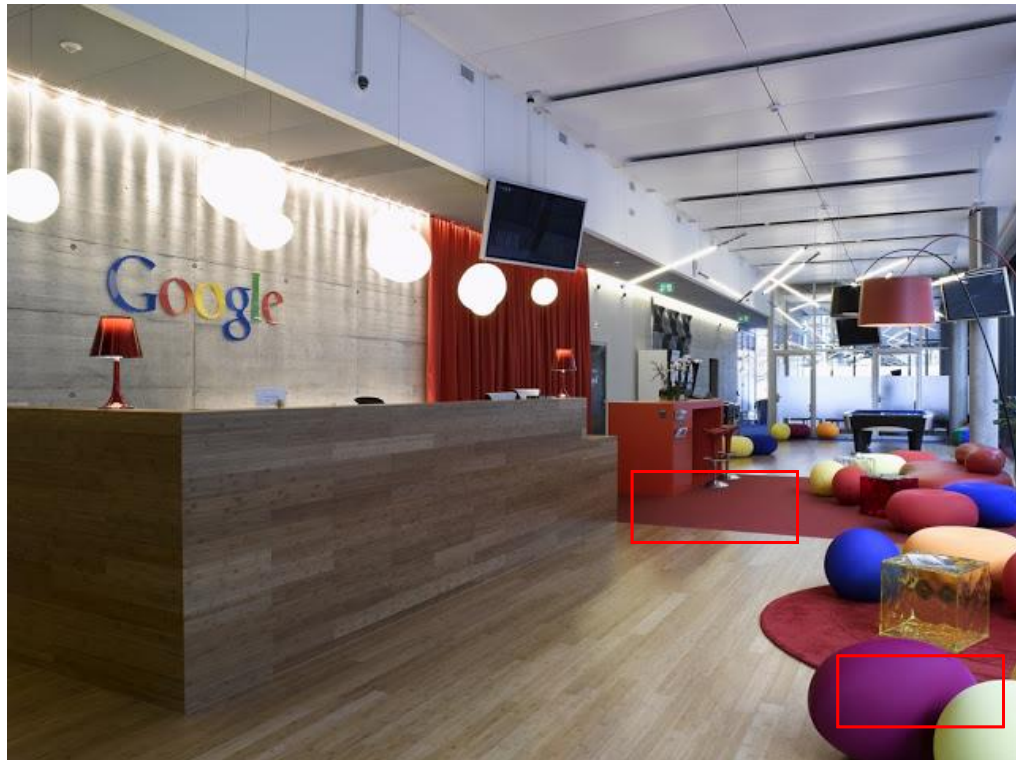


Gambar 2.10 Contoh Lantai
Sumber: id.pinterest.com

Pada Gambar 2.10 merupakan contoh pengaplikasian 2 material yang berbeda dan kombinasikan dengan komposisi yang sesuai sehingga menciptakan pola lantai yang menarik.

2.3.2 Contoh Desain Kreatif pada Kantor Google.

Pada desain interior Kantor Google kita dapat melihat penggunaan material, warna, dan bentuk yang menarik sehingga dapat meningkatkan efektivitas kerja bagi karyawan mereka. Dapat terlihat bentuk, warna dan material yang digunakan tidak seperti kantor pada umumnya, tetapi lebih bebas dan ekspresif.



Gambar 2.11 Ruang Lobby Kantor Google
Sumber: bikinkantor.com

Pada gambar 2.11 kita dapat melihat bentuk furniture kursi yang berbentuk seperti telur dan mempunyai warna-warna yang beda. Dan pada lantai pada satu sisi memakai parket dan sisi lainnya memakai karpet.



Gambar 2.12 Ruang Kerja Kantor Google
Sumber: bikinkantor.com

Pada gambar 2.12, kita dapat melihat ruang kerja tetapi lebih terlihat seperti Cafe. Pada bagian plafon didesain dengan bentuk nirmana. Dan penggunaan material besi stainless pada lampu dengan bentuk seperti telur.

2.4 Layout

2.4.1 Pengertian Layout

Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang. Layout atau tata letak berhubungan erat dengan alokasi ruang guna penempatan produk yang akan dijual. Dalam hal ini, layout adalah pemetaan area yang dirancang sebagai tempat menjual suatu produk untuk membantu konsumen dalam berbelanja dan pencarian barang yang akan dibeli. Tujuan dari layout sendiri adalah untuk mendekatkan produk kepada konsumen agar tersedia dalam tempat serta jumlah yang tepat, untuk kenyamanan dan kemudahan memperoleh produk, serta untuk efisiensi dan efektifitas ruang yang ada, yaitu pengelompokan produk berdasarkan grup dan sub grup yang telah



ditentukan. Dengan layout yang baik, maka penjual dan konsumen akan mendapatkan beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat kegunaan tempat, kegunaan ini didapatkan konsumen karena dengan produk (layout) ditempatkan pada tempat yang didatangi oleh konsumen.
2. Manfaat kegunaan informasi, dengan melakukan promosi dan penempatan produk yang baik maka konsumen dapat memperoleh informasi, membujuk konsumen agar membeli, dan mengingatkan konsumen agar tidak melupakan produk dan tempatnya (layout)
3. Manfaat kegunaan waktu, hal ini berkaitan dengan kenyataan bahwa konsumen dapat memperoleh produk pada saat yang diinginkan.

2.4.2 Jenis Layout

Secara umum lay out dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Layout Pola Lurus (Grid)

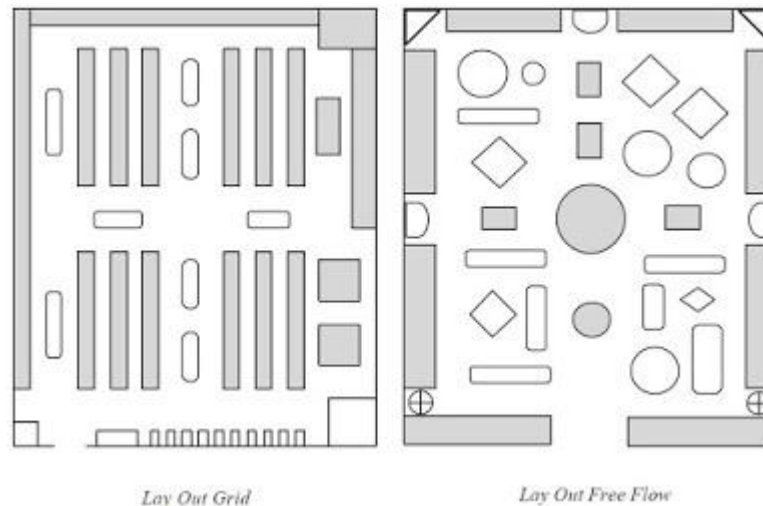
Pada pola grid ini, tata letak toko dibuat secara berlajur yang terdiri atas lorong-lorong untuk meletakkan barang atau produk yang berdasarkan grup ataupun sub grup yang telah ditentukan. Pola ini banyak diterapkan pada minimarket, supermarket ataupun hypermarket. Dengan pola ini diharapkan barang atau produk bisa dipajang menjadi lebih banyak, tapi cukup untuk memberikan keleluasaan bagi konsumen yang hilir mudik. Hal yang harus diperhatikan pada pola ini adalah barang mana saja yang harus ditampilkan di lorong utama. Pola lurus menguntungkan dalam hal dengan kesan efisien, mempermudah konsumen untuk menghemat waktu belanja, lebih banyak menampung barang yang didisplay, dan control yang lebih mudah.

2. Layout Pola Arus Bebas (Free Flow)

Pada pola free flow ini, barang diletakkan secara berkelompok dengan pola yang memudahkan konsumen untuk hilir mudik dan



memberikan kebebasan kepada konsumen untuk melihat kelompok-kelompok barang atau produk. Hal yang diharapkan pada pola ini adalah pembelian secara spontan (impulse buying), dapat memberikan lebih banyak pilihan barang (produk) dari satu tempat ke tempat lain, dan dapat memberikan kesan yang bersahabat.



Gambar 2.13 Macam-macam Layout
Sumber : ilmu-ekonomi-id.com

2.5 Pencahayaan

2.5.1 Definisi Pencahayaan

Pencahayaan didefinisikan sebagai jumlah cahaya yang jatuh pada sebuah bidang permukaan. Tingkat pencahayaan pada suatu ruangan didefinisikan sebagai tingkat pencahayaan rata – rata pada bidang kerja, dengan bidang kerja yang dimaksud adalah sebuah bidang horisontal imajiner yang terletak setinggi 0,75 meter di atas lantai pada seluruh ruangan (SNI Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung, 2000). Pencahayaan memiliki satuan lux (lm/m^2), dimana lm adalah lumens dan m^2 adalah satuan dari luas permukaan. Pencahayaan dapat mempengaruhi keadaan lingkungan sekitar. Pencahayaan yang baik menyebabkan manusia dapat melihat objek – objek yang dikerjakannya dengan jelas.



2.5.2 Sumber Pencahayaan

Menurut sumber cahaya, pencahayaan dapat dibagi menjadi 2 macam yaitu:

1. **Pencahayaan Alami** Pencahayaan alami adalah pencahayaan yang memiliki sumber cahaya yang berasal dari alam, seperti matahari, bintang, dan sebagainya. Matahari adalah sumber pencahayaan alami yang paling utama, namun sumber pencahayaan ini tergantung kepada waktu (siang hari atau malam hari), musim, dan cuaca (cerah, mendung, berawan, dan lain-lainnya). Pencahayaan alami memiliki beberapa keuntungan yaitu :

- Hemat energi listrik,
- Dapat membunuh kuman penyakit,
- Variasi intensitas cahaya matahari dapat membuat suasana ruangan memiliki efek yang berbeda – beda, seperti pada hari mendung, suasana di dalam ruangan akan memiliki efek sejuk, dan hari cerah menyebabkan suasana bersemangat, dan

Kelemahan dari pencahayaan alami yaitu :

- Tidak dapat mengatur intensitas terang cahaya matahari sehingga jika cuaca terik akan menimbulkan kesilauan,
 - Sumber pencahayaan alami yaitu matahari dapat menghasilkan panas, dan
 - Distribusi cahaya yang dihasilkan tidak merata.
2. **Pencahayaan Buatan** Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari sumber cahaya selain cahaya alami, contohnya lampu listrik, lampu minyak tanah, lampu gas, dan lain-lainnya. Pencahayaan buatan diperlukan ketika :
- Pencahayaan alami tidak tersedia di ruangan pada saat matahari terbenam,



- Pencahayaan alami tidak mencukupi kebutuhan cahaya seperti pada saat hari mendung,
- Pencahayaan alami tidak dapat menjangkau tempat tertentu yang jauh dari jendela dalam sebuah ruangan,
- Pencahayaan merata pada ruangan yang lebar diperlukan,
- pencahayaan konstan diperlukan seperti pada ruangan operasi,
- Diperlukan pencahayaan yang arah dan warnanya dapat diatur, dan
- Diperlukan pencahayaan untuk fungsi tertentu seperti menyediakan kehangatan bagi bayi yang baru lahir.

Pencahayaan buatan memiliki beberapa keuntungan seperti :

- Dapat menghasilkan pencahayaan yang merata,
- Dapat menghasilkan pencahayaan khusus sesuai yang diinginkan,
- Dapat menerangi semua daerah pada ruangan yang tidak terjangkau oleh sinar matahari
- Dapat menghasilkan pencahayaan yang konstan setiap waktu.

Pencahayaan buatan memiliki beberapa kelemahan seperti :

- Memerlukan energi listrik sehingga menambah biaya yang dikeluarkan, dan
- Tidak dapat digunakan selamanya karena lampu dapat rusak.

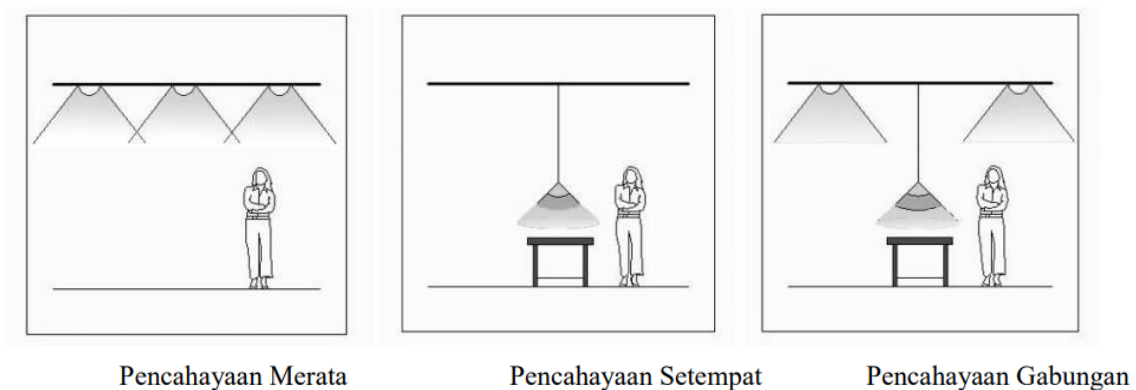
2.5.3 Sistem Pencahayaan Buatan

Sistem pencahayaan buatan secara umum terbagi menjadi 3 yaitu:

1. Sistem Pencahayaan Merata Pada sistem ini, pencahayaan tersebar pada semua area di ruangan secara merata. Sistem pencahayaan merata digunakan pada ruangan yang tidak memerlukan ketelitian dalam melihat seperti pada koridor atau jalan.
2. Sistem Pencahayaan Setempat Pada sistem ini, cahaya hanya dikonsentrasikan pada objek yang membutuhkan cahaya secara optimal seperti pada area kerja. Sistem pencahayaan jenis ini cocok untuk

pekerjaan yang membutuhkan ketelitian tinggi dan mengamati benda yang membutuhkan cahaya.

3. Sistem Pencahayaan Gabungan Sistem pencahayaan gabungan didapatkan dengan menggabungkan sistem pencahayaan setempat dan sistem pencahayaan merata . Sistem pencahayaan ini cocok untuk memenuhi pencahayaan tugas visual yang memerlukan tingkat pencahayaan tinggi.



Gambar 2.14 Sistem Pencahayaan Buatan
Sumber : google.com

Sistem pencahayaan gabungan dianjurkan digunakan untuk :

1. tugas visual yang memerlukan tingkat pencahayaan yang tinggi.
2. memperlihatkan bentuk dan tekstur yang memerlukan cahaya datang dari arah tertentu.
3. pencahayaan merata terhalang, sehingga tidak dapat sampai pada tempat yang terhalang tersebut.
4. tingkat pencahayaan yang lebih tinggi diperlukan untuk orang tua atau yang kemampuan penglihatannya sudah berkurang.

2.6 Signage

2.6.1 Pengertian

Menurut *Oxford Advance Learner Dictionary of Current English* adalah sebuah kata atau kata-kata, desain dan lain-lainnya pada sebuah papan atau lempengan untuk memberikan peringatan atau untuk mengarahkan seseorang



menuju sesuatu. Menurut K.Frank, arti dari *sign* adalah pesan atau informasi yang muncul secara berturut-turut atau teratur dalam hubungannya dengan tanda-tanda yang penting dan menimbulkan respon pada manusia.

Adapun *signage* memiliki beberapa fungsi penting bagi manusia. Secara ringkas menurut SEG (US Society of Environmental Graphic Designer) fungsi signage adalah :

1. Sebagai alat untuk membantu manusia dengan cara mengarahkan mengidentifikasi ruang dan struktur dan memberi informasi manusia dalam melakukan kegiatan dalam suatu ruangan
2. Memperkuat kualitas lingkungan secara visual
3. Melindungi kepentingan umum.

2.6.2 Kategori Signage

Berdasarkan jenis isi atau informasi yang disampaikan, signage secara umum dapat dibagi menjadi:

- Pemberi orientasi

Untuk memberi tahu kedudukan atau posisi tepat seseorang dalam suatu kawasan, agar mereka dapat mengetahui arah selanjutnya. Contohnya ‘*you are here*’.

- Pemberi Informasi

Memberi informasi mengenai segala sesuatu di lingkungan tempat signage berada. Contoh seperti keterangan rute bus.

- Pemberi Identitas

Mengenalkan identitas suatu tempat atau ruangan di suatu kawasan, agar masyarakat dapat membedakan tempat tersebut. Contohnya gambar alat makan untuk melambangkan restoran.



- **Penunjuk arah**

Untuk memberikan arah atau navigasi kepada pengguna secara eksplisit, untuk pengguna jalalan atau kendaraan. Contohnya rambu lalu lintas.

- **Pemberi Peringatan**

Untuk memberitahukan peraturan-peraturan mengenai kegiatan yang boleh atau tidak boleh dilakukan didaerah tersebut. Contohnya tanda dilarangan merokok.

- **Pemberi Dekorasi**

Untuk memperindah dan meningkatkan penampilan dari suatu bangunan baik secara umum atau khusus. Contohnya bendera, spanduk dan lainnya.

2.6.3 Syarat-syarat Signage

Signage harus mempertimbangkan berbagai aspek yang membuat keberadaannya dapat disadari dan dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, berikut merupakan syarat-syarat untuk menjadi signage yang baik adalah :

- **Visibilitas**

Merupakan tingkat kemudahan bagaimana signage tersebut dapat dilihat oleh manusia. Hal yang mendukung merupakan penempatan, penggunaan warna, material dan bentuk serta pemasangan signage.

- **Readibilitas**

Bagaimana informasi yang ingin ditunjukkan oleh signage tersbut agar dimengerti oleh orang lain dan mudah ketika disajikan dalam kata-kata atau kalimat.

- **Legibilitas**

Bagaimana informasi paling penting dalam sebuah signage dapat dibaca dengan jelas, seperti kemampuan sebuah kata utama muncul dan menarik perhatian dibandingkan backgroundnya.



2.7 Warna

2.7.1 Pengertian

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis merupakan bagian dari pengalaman indera pengelihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik.

Menurut Henry Dreyfuss , bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut . Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat..


2.7.2 Definisi Karakter lewat warna

Warna juga mendefinisikan karakter seseorang secara umum, seperti warna-warna berikut :

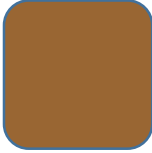



Tabel 2.2 Karakter Warna

Warna	Karakter	Pengaruh
 merah	<ul style="list-style-type: none">- Bersemangat- Enerjik- Dinamis- Komunikatif- Kegembiraan	<ul style="list-style-type: none">- Mendorong cepatnya denyut nadi- Menaikkan tekanan darah- Mempercepat pernafasan- Menaikkan produktifitas
 pink	<ul style="list-style-type: none">- Romantisme- Feminim- Kewanitaan- Kelembutan	<ul style="list-style-type: none">- Membuat ketenangan fisik- Memelihara kehangatan- Menyebabkan kurang bersemangat- Menyebabkan melemahnya energi



 oranye	<ul style="list-style-type: none">- Kehangatan- Sosialis- Agresif dan aktif- Eksentrik- Percaya diri- Kreativitas	<ul style="list-style-type: none">- Meningkatkan kemauan seseorang- Meningkatkan semangat- Memberikan rasa nyaman.- Memberikan kehangatan dan kesenangan
 kuning	<ul style="list-style-type: none">-Spontan- Keceriaan- Kenangan- Investigatif- Menonjol	<ul style="list-style-type: none">- Membuat sikap dapat berubah- Menjadikan seseorang perasa- Membuat pengharapan- Meningkatkan keceriaan- Meningkatkan semangat- Meningkatkan rasa bangga
 biru muda	<ul style="list-style-type: none">- Bertahan- Protektif- Ketenangan	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan keteguhan- Membuat sering bangga diri- Membuat berpendirian tetap
 biru	<ul style="list-style-type: none">- Kepercayaan- Keseriusan- Professional- Stabil dan Efisiensi- Kooperatif- Integritas- Maskulin	<ul style="list-style-type: none">- Menenangkan denyut nadi- Menstabilkan tekanan darah dan nafas- Memberikan efek kepercayaan- Menurunkan emosi
 biru tua	<ul style="list-style-type: none">- Konsentrasi- Cerdas- Perasa- Integratif	<ul style="list-style-type: none">- Menunjukan perasaan mendalam- Memberikan kebijaksanaan- Membuat seseorang menjadi tidak mudah tersinggung- Meningkatkan kesan cerdas pada penggunaannya.
 hijau	<ul style="list-style-type: none">- Segar- Harapan & Empati- Kehidupan- Harmoni- Pemulihan- Lingkungan- Kedamaian	<ul style="list-style-type: none">- Memberikan kesan alam natural- Memberikan kesan tenang dan sejuk- Menurunkan stress- Melambangkan kesehatan.- Mendorong perasaan empati.- Terkadang dapat menimbulkan rasa tersesat, bosan dan ambisi.



 coklat	<ul style="list-style-type: none"> - Stabilitas - Kenyamanan - Kedewasaan - Elegan - Akrab - Kekuatan - Kaku dan kolot 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kehangatan, rasa aman dan nyaman. - Merupakan simbol warna bumi dan warna alam - Dampak negatif menunjukkan ciri-ciri: kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan.
 hitam	<ul style="list-style-type: none"> - Emosional - Potensi - Pelindung - Misteri / Horor - Kegelapan - Kesedihan - Kematian - Melankolis 	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memberi kesan elegan - Jika digunakan dalam intensitas besar, menimbulkan perasaan tertekan - Melambangkan berhentinya kehidupan - Memberikan pemaknaan kondisi hampa, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerusakan, duka, kemurungan, atau kepunahan.
 putih	<ul style="list-style-type: none"> - Kejujuran - Kemurnian - Kesucian - Kesopanan - Kesederhanaan - Persahabatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kesan ringan, dan bersih - Memberikan efek meredakan rasa nyeri - Menghadirkan aura kebebasan dan keterbukaan - Dalam memberikan perasaan dingin, steril, atau terisolasi - Dapat pula memberi efek rasa sakit kepala dan kelelahan mata, karena cahaya yang dipantulkan warna ini
 abu-abu	<ul style="list-style-type: none"> - Kerendahan hati - Kesedihan - Umur - Tidak jelas / Suram - Ketakutan - Kematangan - Tanpa emosi - Isolasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan pemaknaan abstrak, atau tidak menyatakan tujuan dengan jelas. - Memberikan kesan stabil. - Memberikan kesan netral - Memberikan kesan bertanggung jawab - Dampak negatif jika warna abu-abu terlalu mendominasi, akan memberikan kesan tidak komunikatif / membosankan. - Memberikan kesan kurang percaya diri

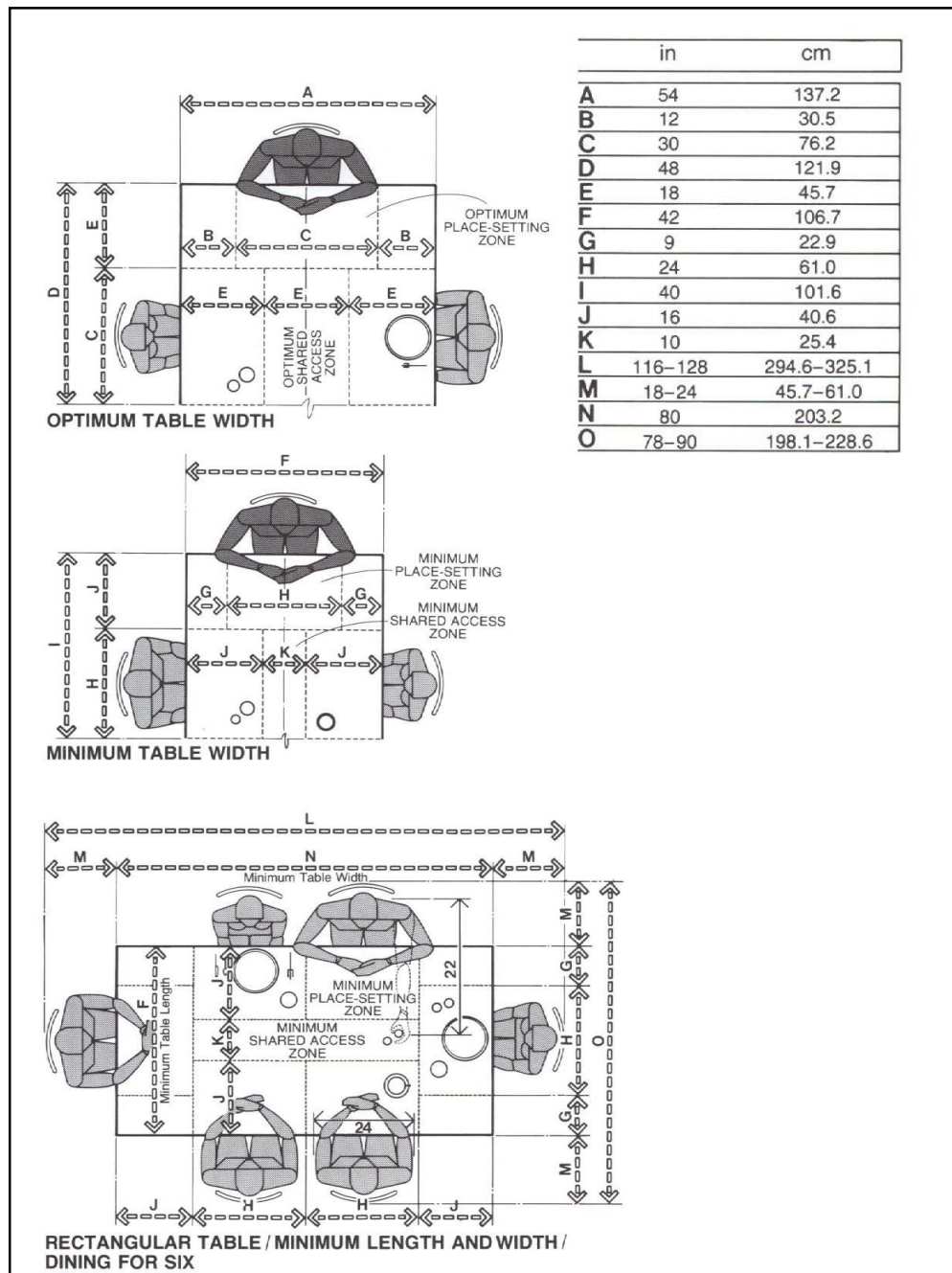
(Sumber : <https://salamadian.com/arti-warna/>, 14 Januari 2017)



2.8 Studi Anthopometri

2.8.1 Area Cafe

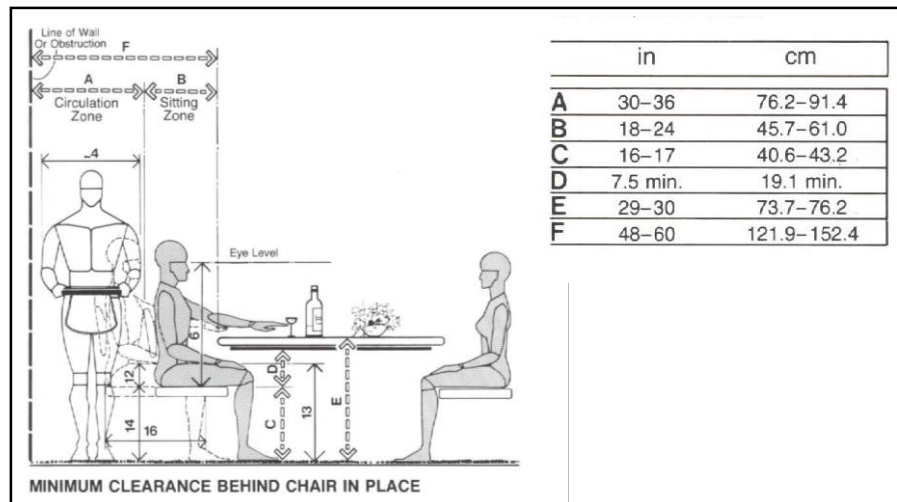
Berikut ini merupakan data mengenai ukuran standar kenyamanan untuk meja makan persegi untuk pengguna lebih dari 1 orang. Data ini mungkin digunakan untuk acuan menentukan kebutuhan ruang yang akan digunakan pada area cafe. G



Gambar 2.15 Ergonomi Meja Makan Persegi
Sumber : Human Dimension & Interior Space



Berikut ini merupakan data mengenai standar ukuran kenyamanan meja makan untuk pria dan wanita khususnya ketinggian meja dan lebar area minimal untuk keperluan sirkulasi.

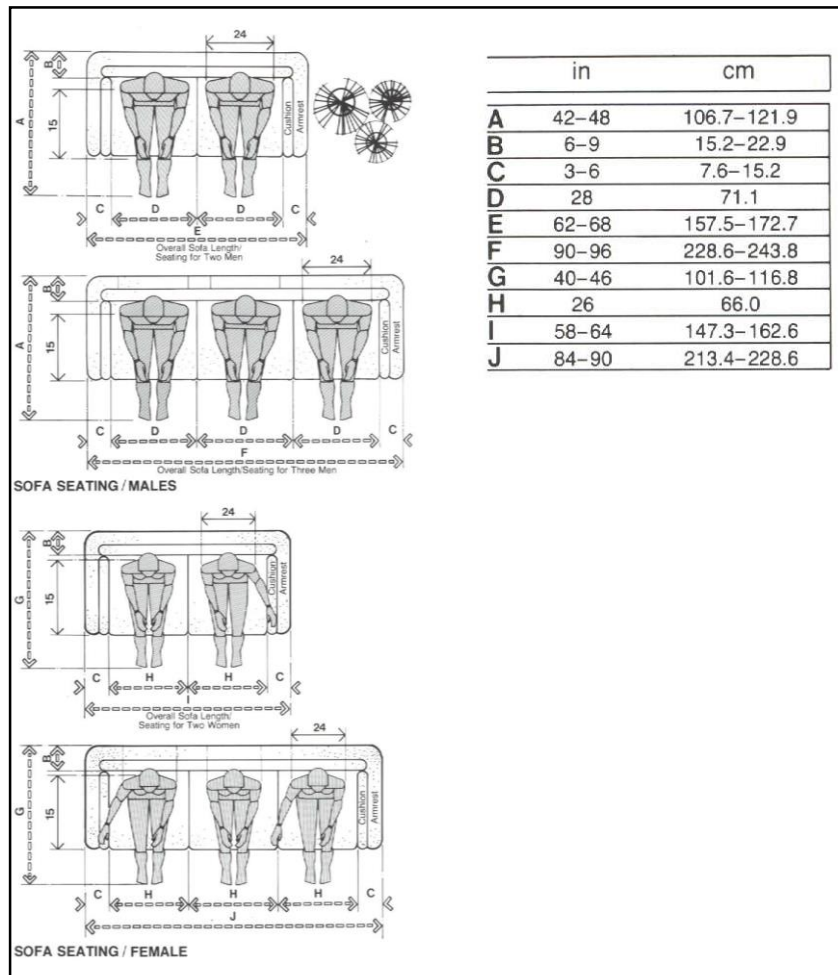


Gambar 2.16 Ergonomi Ketinggian Dan Sirkulasi Meja Makan
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Dari gambar sebelumnya (gambar 2.15/ gambar 2.16), ukuran minimum untuk meja makan persegi adalah panjang 106.7 cm, lebar 101.6 cm dan tinggi 73.7cm, sedangkan ukuran minimum untuk meja persegi adalah panjang 137.2 cm, lebar 121.9 cm dan tinggi 73.7cm. Pada meja makan untuk 6 orang ukuran yang digunakan adalah panjang 203.2 cm, lebar 45.7 cm dan tinggi 73.7 cm.



Berikut ini merupakan data anthropometri mengenai standar ukuran kenyamanan untuk fasilitas sofa untuk laki-laki dan perempuan.

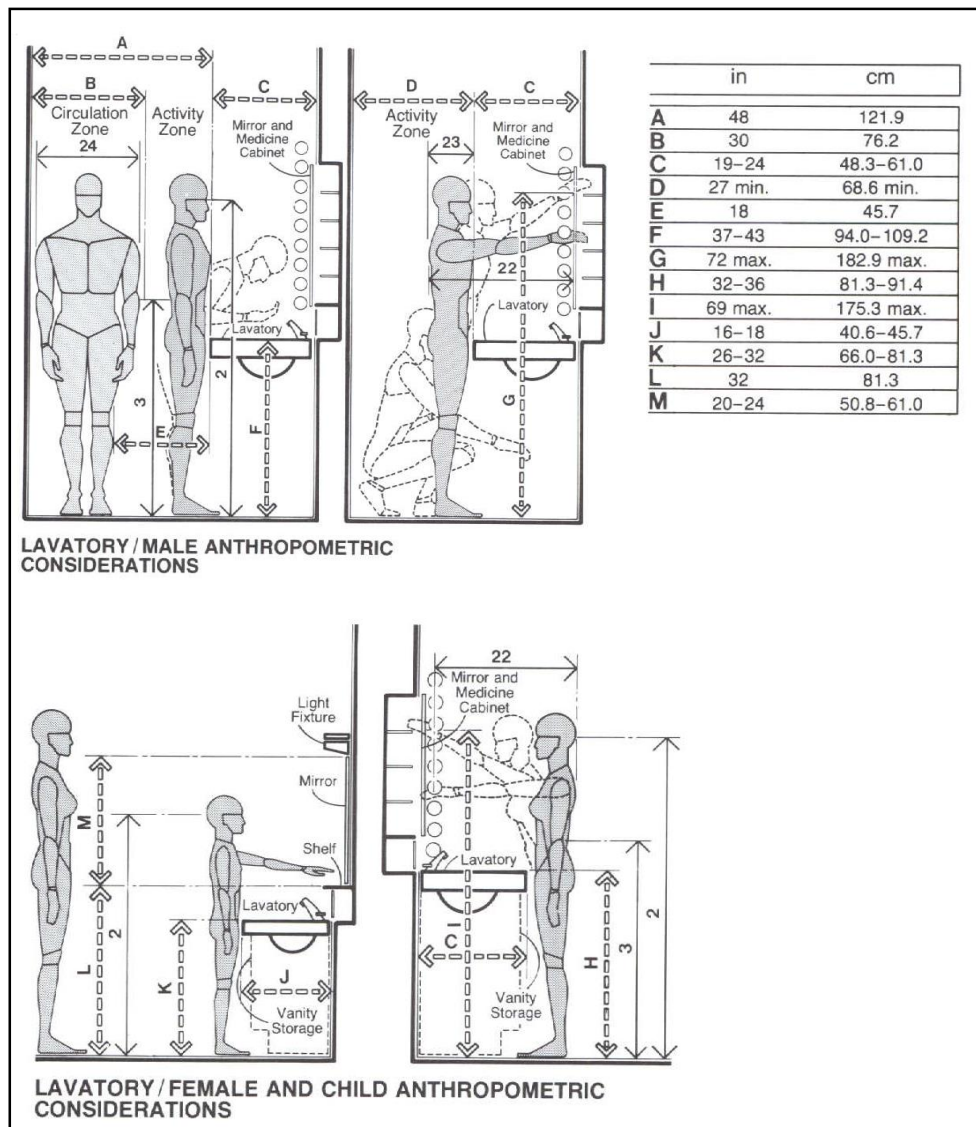


Gambar 2.17 Ergonomi Sofa
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Dari gambar diatas (gambar 2.17), ukuran minimum sofa untuk pria adalah panjang 71.1 cm dan lebar 38.1 cm sedangkan ukuran minimum sofa untuk wanita adalah panjang 66 cm dan lebar 38.1 cm



Berikut merupakan data mengenai standard ukuran kenyamanan pada wastafel untuk laki- laki, perempuan, dan anak-anak

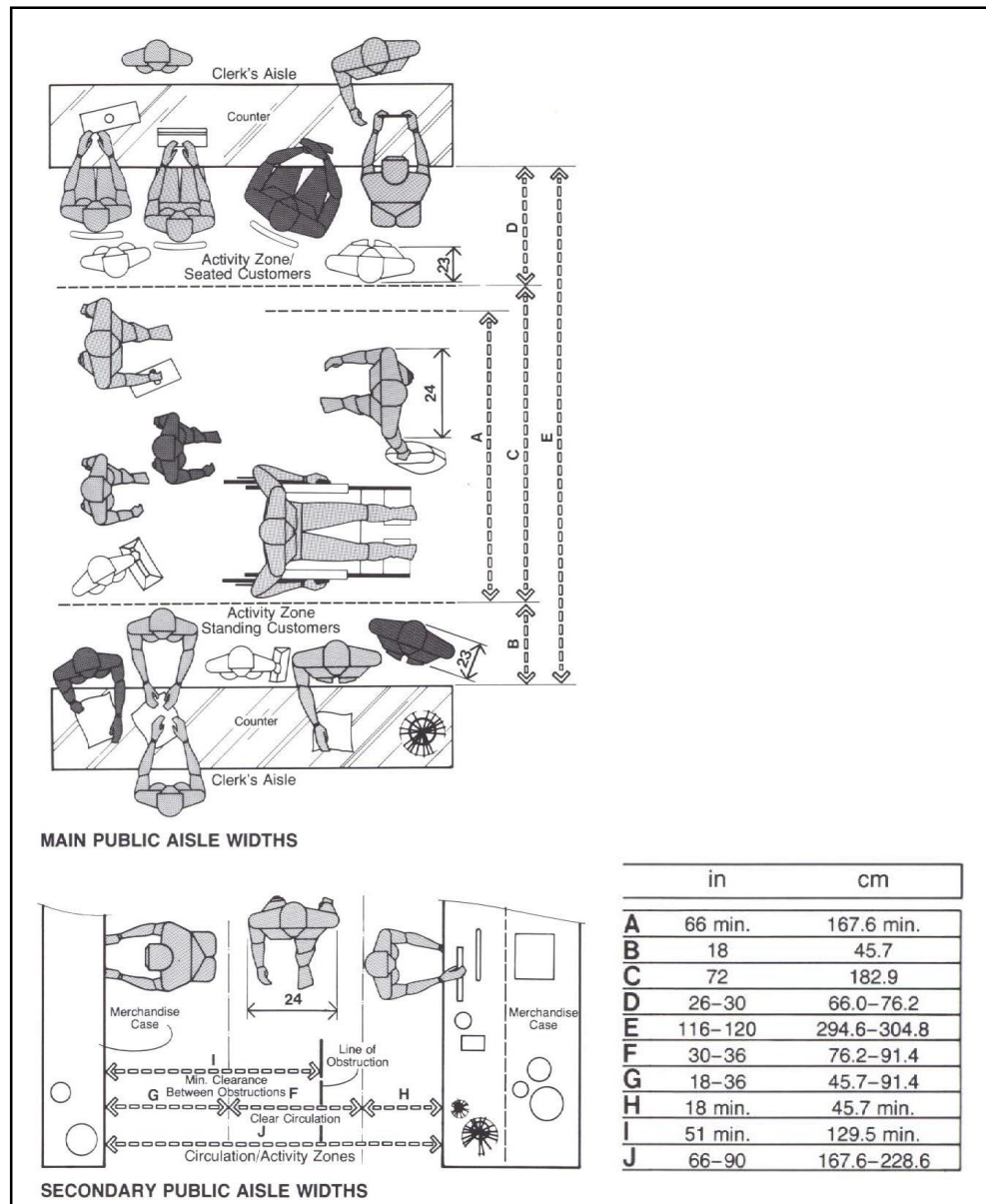


Gambar 2.18 Ergonomi Ketinggian Wastafel
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Dari gambar diatas (gambar 2.18), ketinggian minimum pemasangan wastafel untuk pria adalah 94 cm .Untuk ketinggian minimum pemasangan wastafel untuk wanita adalah 81.3 cm serta untuk ketinggian minimum pemasangan wastafel untuk wanita adalah 66 cm.

2.8.2 Area Toko

Berikut merupakan data mengenai standard ukuran lebar sirkulasi pada public area khususnya toko retail. Data berikut berguna untuk menentukan kebutuhan ruang pada area sirkulasi.

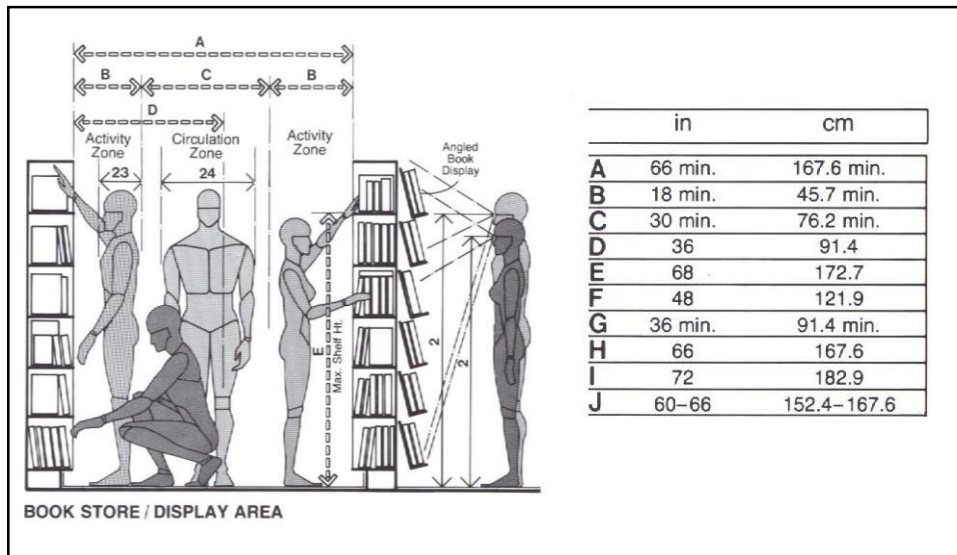


Gambar 2.19 Ergonomi Sirkulasi
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Dari gambar diatas (gambar 2.19), sirkulasi yang ideal terhadap ruang besar antara display adalah 167.6 cm, sedangkan untuk area kecil jarak antara display adalah 61 cm.



Berikut merupakan data mengenai standard ukuran rak display mengenai jangkauan tangan dan pengelihatannya pada umumnya. Data berikut berguna untuk mendesain rak yang dapat berfungsi secara maksimal.



Gambar 2.20 Ergonomi Ketinggian Rak
Sumber : Human Dimension & Interior Space

Dari gambar diatas (gambar 2.20), sirkulasi yang ideal antara rak buku adalah 167.6 cm serta ukuran maksimal rak buku yang ideal adalah tinggi 182.9 cm.

2.9 Studi Eksisting



2.21 Logo TOGAMAS
Sumber :togamas.co.id

2.9.1 Company Profile

Toko Buku Diskon Togamas didirikan pada 15 Desember 1990 oleh suami istri Johan Budhie Sava dan Swandayani. Dibangun dengan konsep *diskon store* (diskon seumur hidup), harga buku yang ditawarkan setelah diskon, lebih murah dari toko buku modern pada umumnya.

Dimulai dari toko buku kecil dengan jumlah item sekitar 1000 judul buku dan luas toko 50 meter persegi dengan memanfaatkan ruang tamu, rumah tinggal di kota Malang, Jawa Timur. Usaha Toko Buku Diskon ini berkembang dengan baik, tumbuh dan menjadi besar. Saat ini, Toko Buku Diskon Togamas di kota Malang telah menempati gedung 3 lantai dengan luas 1200 meter persegi dan lebih dari 3000 item barang berupa buku-buku dan alat tulis.

2.9.2 Visi Dan Misi

- **Visi**

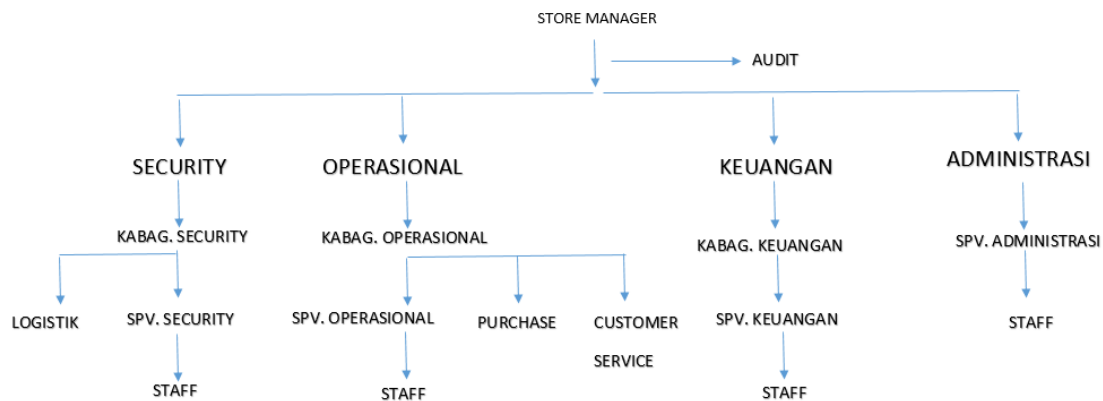
Toko Buku Diskon Togamas terus dikembangkan hingga menjadi jaringan toko buku harga murah dan menjadi pasangan alamiah dunia pendidikan (*Natural Partner for Educational-Development*).

- **Misi**

Membangun jaringan Toko Buku Diskon yang efektif dan efisien. Memanfaatkan teknologi modern dan komputerisasi. dukungan sumber daya manusia yang profesional dan handal. berpegang teguh pada komitmen “BERPADU MEMBANGUN MASYARAKAT BERPENGETAHUAN”.



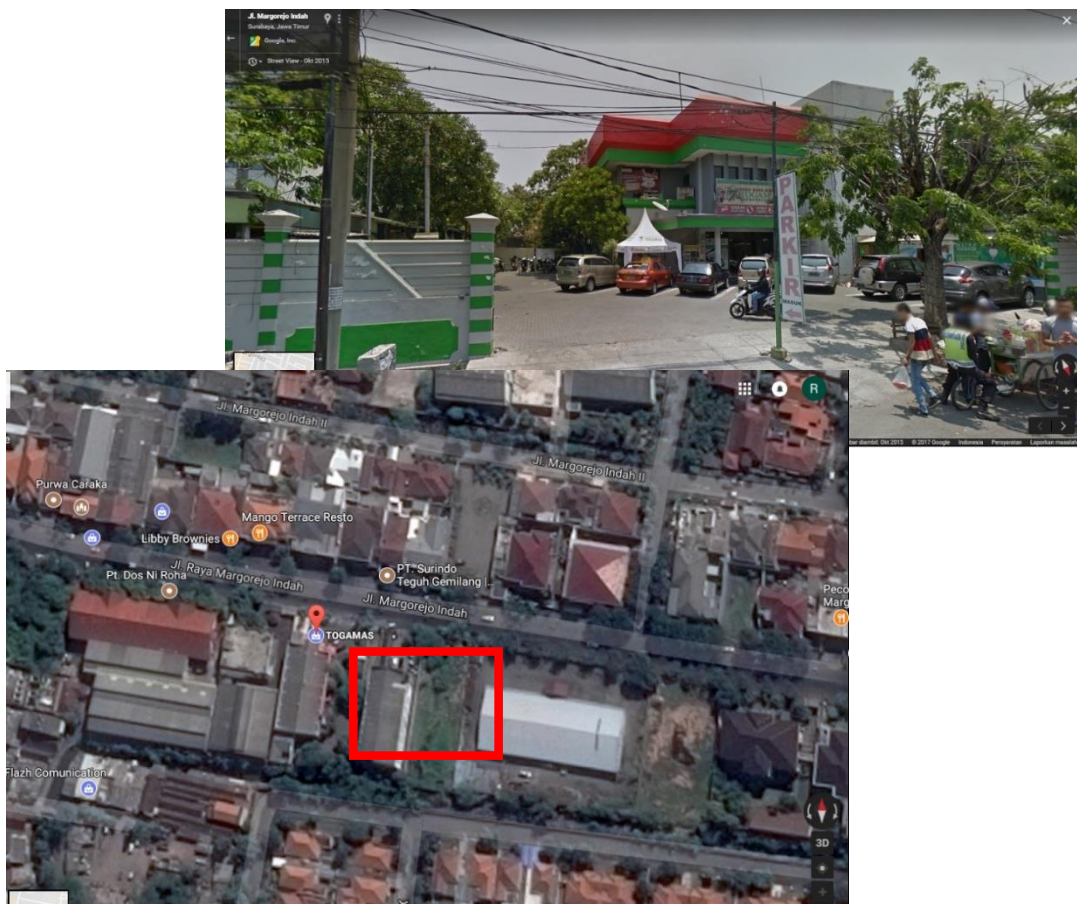
2.9.3 Struktur Organisasi



Bagan 2.1 Struktur Organisasi
Sumber :File Pribadi Toko TOGAMAS

2.9.4 Lokasi

Terletak pada Jalan Margerejo Indah A-112, Margerejo, Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur Kode Pos 60238

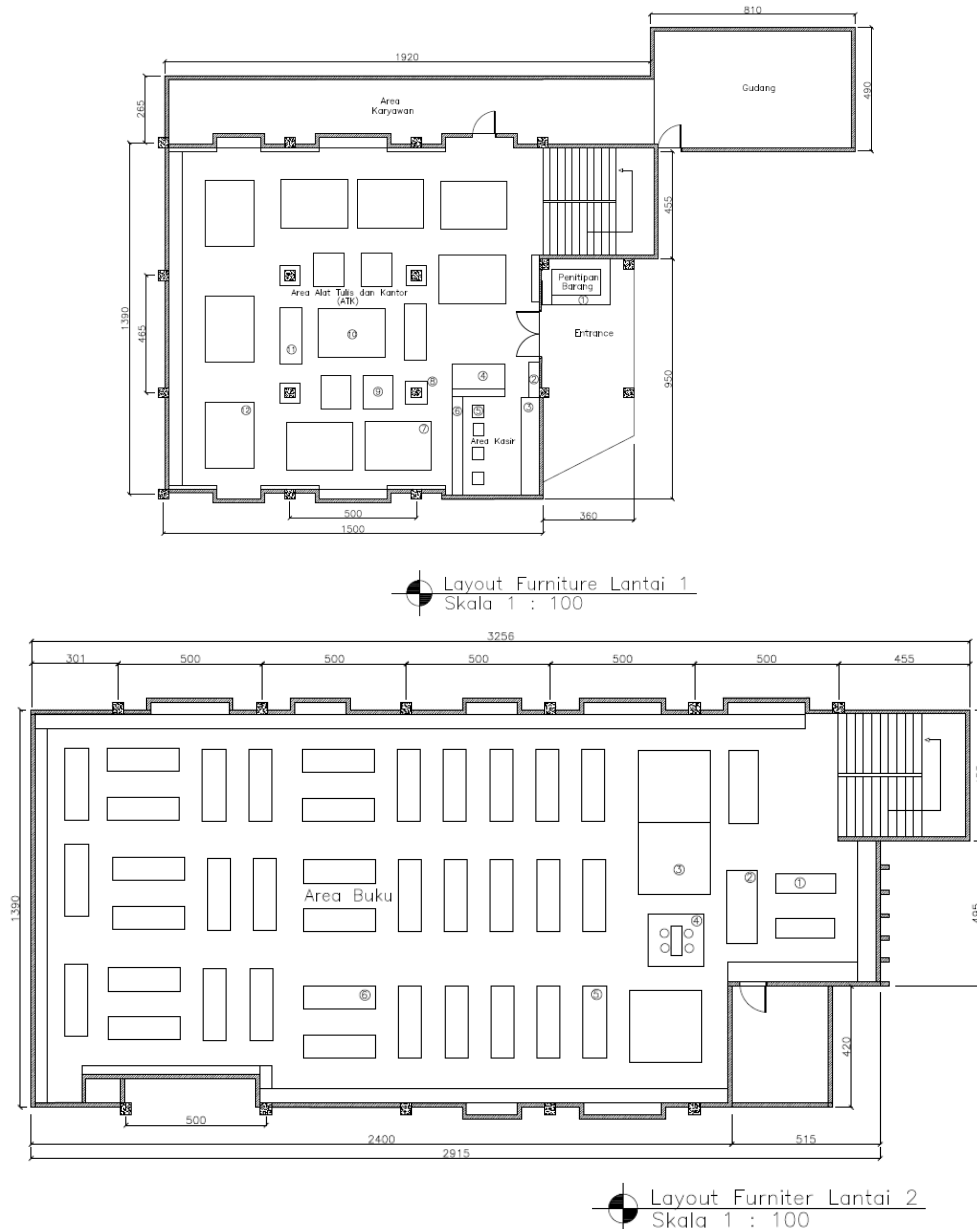


Gambar 2.22 Lokasi Toko
Sumber : google.maps



2.9.5 Eksisting

Gedung merupakan sebuah gedung yang disewa oleh pemilik TOGAMAS. Gedung ini memiliki panjang sekitar 29 meter dan lebar sekitar 14 meter serta terdapat 2 lantai . Namun pada nyata di lantai 1 hanya setengah dari gedung yang di gunakan untuk toko buku dan sisanya disewa oleh pihak lain.



Gambar 2.23 Eksisting Toko
Sumber :File Pribadi Penulis



Gambar 2.24 Foto Eksisting
Sumber :File Pribadi Penulis

Gambar-gambar diatas merupakan foto eksisting dari toko buku Togamas tersebut, penulis dapat menganalisa kelebihan dan kekurangannya, seperti berikut :

- Kelebihan
 - Layout display sudah tertata dengan cukup baik
 - Ruang cukup luas sehingga dapat memuat banyak display
- Kekurangan
 - Bentuk display sudah bagus namun masih kurang maksimal.
 - Meskipun layout sudah cukup baik tetapi ada beberapa tempat yang cukup sempit sehingga ketika 2 orang yang berpapasan harus ada 1 orang yang mengalah.

- Kurangnya penggunaan Signage sehingga orang yang baru pertama kali mengunjungi toko ini, akan terlihat bingung dan harus bertanya kepada CS untuk mendapatkan info.
- Tidak ada perbedaan pola lantai dan plafon yang secara tidak langsung dapat mengelompokkan jenis-jenis barang yang didisplay.
- Pada eksisting terdapat jendela tetapi tidak berfungsi, contohnya ada jendela yang ditutupi oleh banner atau display.

2.10 Studi Pemodelan

2.10.1 The American Book Store – Amsterdam, Netherland



2.25 The American Book Store
Sumber : micpublishing.co.id

The American Book Store merupakan toko buku yang berbasis bisnis keluarga yang telah berdiri pada tahun 1972 berlokasi pada Spui 12, 1012 XA Amsterdam, The Netherlands. Toko buku ini sering terdaftar sebagai salah satu dari Sepuluh Toko Buku Terindah di Dunia, dan dinilai untuk berbagai macam dan layanan pribadi. Selain buku dan majalah, kedua toko juga menjual kartu ucapan, buku harian, buku catatan dan barang dagangan. Di toko ini anda juga dapat menemukan buku bekas di lantai pertama, di samping buku-buku murah. Pada toko



buku ini, pada area dinding ditangga terdapat display buku yang ditampilkan. Display yang dibuat hanya menggunakan shelve atau rak dinding sehingga ukurannya tidak terlalu besar dan tidak mengganggu alur sirkulasi. Dan juga pada bagian kolom juga digunakan sebagai tempat display buku dengan desain yang terlihat seperti batang pohon. Hal ini dapat dijadikan referensi untuk mendesain toko buku TOGAMAS tetapi dimodifikasi dengan penyesuaian terhadap eksisting yang ada.

2.10.2 10 Corso Como Bookshop – Milan, Italy

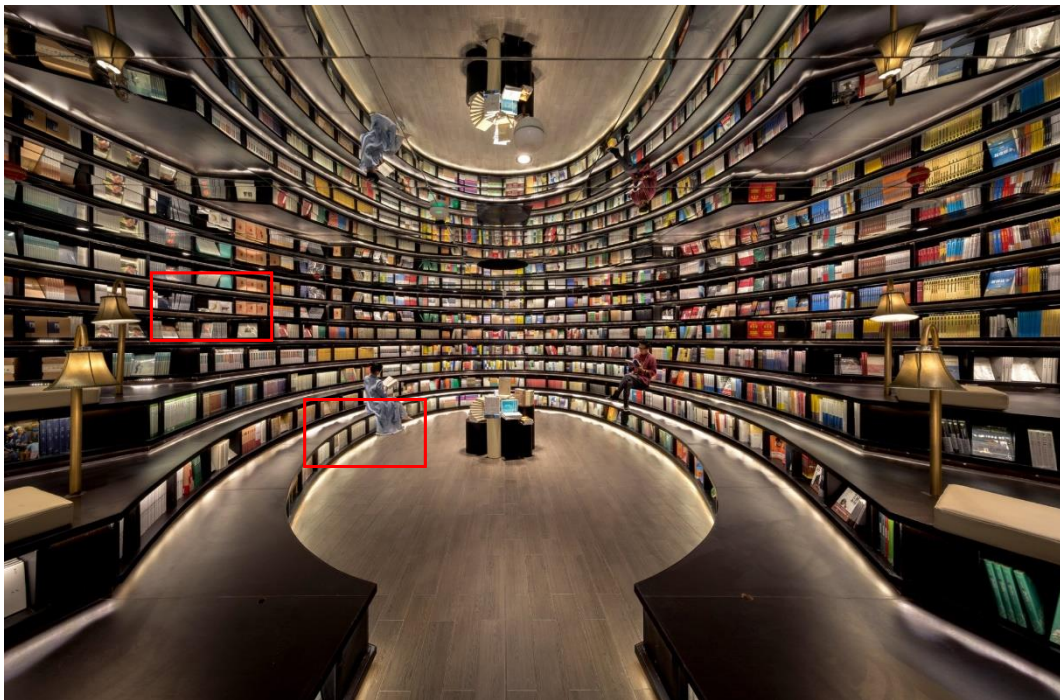


2.26 Corso Como Bookshop
Sumber : micpublishing.co.id

Tersembunyi di balik tampilan sederhana, Corso Como didirikan pada tahun 1991 oleh mantan pemimpin redaksi Vogue Italia, Carla Sozzani. Dia membawa selera fashionnya ke kompleks yang mengombinasikan buku dan desain interior pertokoan dengan kafe, hotel dan taman di atap. Toko buku ini mencampur seni, arsitektur dan tema mode dengan rancangan mebel untuk menciptakan sebuah pasar loak dengan sentuhan mewah ala Milan. Untuk toko buku ini penggunaan model atau bentuk furniture yang tidak biasa dan menarik dan jarak antara display satu sama lainnya cukup ergonomis sehingga sirkulasi berjalan dengan baik. Dan pada bagian dinding belakang terdapat beberapa gambar atau lukisan yang di terangi

dengan spotlight untuk menjadikan sebuah point of view. Dari desain toko buku ini kita dapat mengambil contoh sirkulasi yang baik dan juga penggunaan point of view yang dapat diaplikasikan pada objek desain nantinya serta menyesuaikan dengan keadaan eksisting yang sudah ada.

2.10.3 Zhongshuge Bookstore, Hangzhou, China



2.27 Zhongshuge Bookstore
Sumber : rumahdewi.com

Toko Zhongsuhge-Hangzhou terletak di dalam pusat komersial Star Avenue yang ramai, Distrik Binjiang, bersebelahan dengan Sungai Qiantang. Pada gambar 2.32 diatas, kita dapat melihat aula utama Zhongshuge yang merupakan sebuah koridor membaca yang tenang. Di sini, seluruh rak buku di susun memanjang tanpa henti sampai dekat langit-langit plafon. Rak-rak buku tersebut didesain dengan warna yang lebih gelap, jadi ketika ada yang buku dipajang dapat terlihat lebih jelas. Bentuk dari ruangan ini terlihat unik dan luas sehingga meningkatkan kenyamanan para pelanggan. Di aula ini juga disediakan tempat duduk untuk pelanggan yang ingin melihat refrensi buku-buku yang diinginkan. Hal-hal tersebut dapat dijadikan contoh atau refrensi guna untuk mendesain objek toko “Togamas” nantinya.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB III

METODE DESAIN

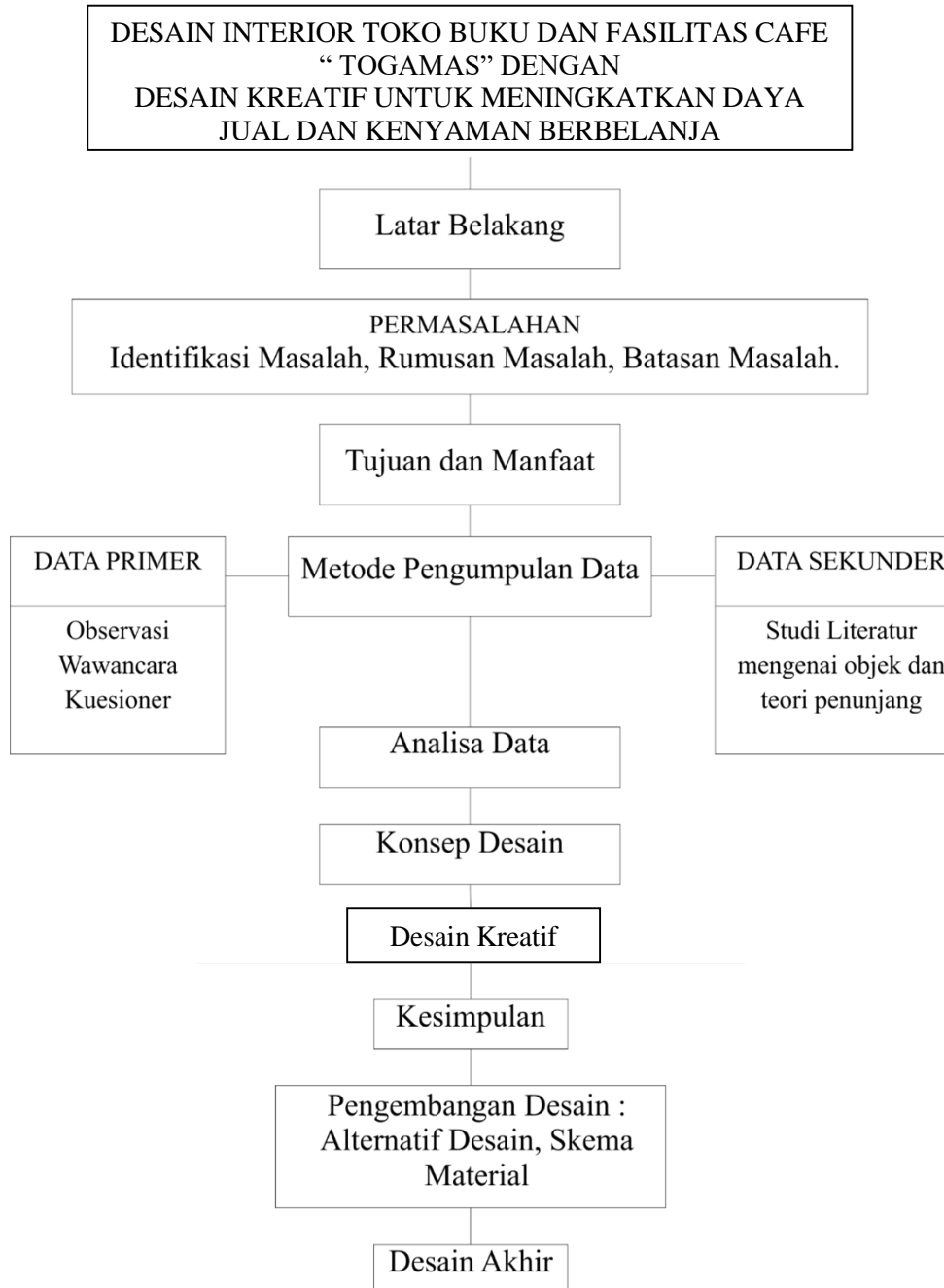
3.1. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sebuah penjabaran ide pemikiran dalam setiap proses dan alur yang telah dikonsepskan dalam mencapai sebuah tujuan awal. Dalam penjabaran sebuah konsep, diperlukan beberapa data yang diperlukan dalam menyusunnya agar dapat terperinci dan sesuai dengan tujuan awal dalam ide. Keseluruhan aktivitas yang dimulai dengan tahap pengumpulan data, analisa data dengan menguraikan permasalahan dan tujuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah metode penelitian kualitatif. Kriyantono (2006) bahwa “riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya.”. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini. Berbeda dengan kuantitatif, objek dalam penelitian kualitatif umumnya berjumlah terbatas. Dalam penelitian ini, peneliti ikut serta dalam peristiwa/kondisi yang sedang diteliti. Untuk itu hasil dari penelitian ini memerlukan kedalaman analisis dari peneliti. Selain itu, hasil penelitian ini bersifat subjektif sehingga tidak dapat digeneralisasikan. Secara umum, penelitian kualitatif dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Melalui metode ini, peneliti akan menganalisis data yang didapatkan dari lapangan dengan detail. Peneliti tidak dapat meriset kondisi sosial yang diobservasi, karena seluruh realitas yang terjadi merupakan kesatuan yang terjadi secara alamiah. Hasil dari penelitian kualitatif juga dapat memunculkan teori atau konsep baru apabila hasil penelitiannya bertentangan dengan teori dan konsep yang sebelumnya dijadikan sebagai kajian dalam penelitian.



Metode desain yang digunakan untuk riset ini digambarkan melalui bagan 3.1 berikut ini.



Bagan 3.1 Proses Desain
Sumber : Dokumentasi Penulis



Bagan diatas adalah alur proses kerja dalam menciptakan sebuah desain. Secara urut, penulis mencari latar belakang permasalahan yang ada pada obyek yang telah ditentukan. Setelah menemukan latar belakang yang tepat, maka permasalahan akan muncul. Dari permasalahan tersebut, kemudian dibuatlah tujuan yang akan dicapai dari perancangan ini. Langkah selanjutnya adalah mencari data yang dibutuhkan untuk melakukan perancangan. Data yang diambil dibagi menjadi 2 jenis, yaitu:

1. Data primer, yang didapatkan melalui wawancara dan observasi
2. Data Sekunder, yang didapatkan melalui studi literature dan studi pembeding.

Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan analisa data yang nantinya akan menjadi konsep desain. Konsep tersebut akan ditinjau kembali melalui permasalahan yang ada. Apabila konsep tersebut dapat menyelesaikan permasalahan, konsep tersebut akan dilanjutkan pada tahap desain akhir dimana konsep tersebut akan diaplikasikan pada obyek yang dipilih sehingga menjadi desain akhir perancangan interior.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat langsung keadaan pada toko TOGAMAS. Penulis mengamati bagaimana interior toko secara visual dan layout display pada area toko. Penulis juga melakukan pengamatan kepada pengunjung dan juga pihak pengelola toko. Pengamatan ini mengambil sample waktu pada hari kerja dan hari libur masing masing pada siang dan sore hari. Pengamatan ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai perilaku pengunjung saat berada di toko dan juga tentunya layout dan display barang pada toko TOGAMAS Surabaya.



2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Kepala Bagian Toko TOGAMAS sebagai orang yang paling mengerti keadaan toko sebagai pengelola. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data yang lebih tepat mengenai informasi seputar toko tersebut. Hasil yang didapatkan dalam wawancara tersebut adalah keadaan toko saat ini mengenai eksisting toko, permasalahan yang ada, kelebihan dan kekurangan pada interior toko, dan rencana kedepan yang akan dilakukan. Hasil wawancara tersebut nantinya akan dianalisa dan dimasukkan dalam pertimbangan dalam membuat rumusan konsep desain.

3. Kuisisioner

Kuisisioner disebar untuk para pelanggan toko buku TOGAMAS. Hasil kuisisioner ini digunakan untuk mencari data seberapa sering pelanggan ke toko tersebut, barang sering dibeli, kelebihan toko dan apakah perlu ditambahkan fasilitas cafe sebagai fasilitas tambahan di toko buku tersebut.

4. Studi Literatur

Studi literature merupakan data sekunder yang didapatkan dari buku, laporan penelitian, internet, dan lain sebagainya. Data yang akan didapatkan dari studi literature adalah data berupa studi pustaka mengenai obyek yang didesain dan konsep desain yang akan diterapkan yang meliputi semua elemen yang ada. Data tersebut meliputi studi pustaka mengenai toko buku, café, sirkulasi, desain colorfull-kreatif, pencahayaan, penghawaan dan studi anthropometri

3.3 Analisa Data

Data data yang telah diperoleh melalui metode diatas kemudian akan dikelompokkan dan diolah pada bagiannya masing masing. Data tersebut akan dianalisa untuk mendapatkan rumusan konsep desain yang dapat menyelesaikan



permasalahan yang ada. Selain itu, juga menjadi acuan dalam membuat desain interior yang baik. Analisa yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisa Konsep Desain

Analisa ini bertujuan untuk menentukan konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan interior Toko TOGAMAS Surabaya. Hasil dari konsep ini akan dijadikan sebagai rumusan judul dan acuan utama dalam mendesain.

2. Analisa Kebutuhan Ruang

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui ruangan apa saja yang tersedia dan dibutuhkan pada objek yang di desain. Selain itu juga mengetahui kebutuhan pengguna dalam ruangan tersebut yang berkaitan dengan sirkulasi dan furniturnya. Analisa ini juga bertujuan untuk menyelesaikan masalah kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitas di toko baik sebagai pengunjung maupun pihak pengelola.

3. Analisa Ergonomi

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui kondisi ideal dari sebuah toko dan fasilitasnya yang berkaitan dengan pencahayaan, penghawaan, anthropometri, dan sirkulasi. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui apakah kondisi toko tersebut talh dalam kondisi ideal atau belum. Jika belum analisa ini akan membantu menyelesaikan permasalahan yang ada.

4. Analisa Pengguna

Analisa ini bertujuan untuk mengetahui perilaku pengunjung saat berada di dalam toko TOGAMAS. Selain itu juga menganalisa perilaku pengguna toko dan café pada umumnya, yang selanjutnya akan dijadikan acuan dalam perancangan penambahan fasilitas pada toko TOGAMAS Surabaya.



3.4 Tahapan Desain

Dalam melakukan perancangan desain interior Toko TOGAMAS, penulis menggunakan tahapan sebagai berikut :

1. Brainstorming

Brainstorming merupakan tahap awal yang dilakukan untuk mengolah data mulai dari permasalahan sampai data studi yang diperoleh. Hasil dari tahapan ini selanjutnya digunakan untuk menentukan konsep desain yang akan digunakan dalam perancangan interior objek yang dipilih guna menyelesaikan permasalahan yang ada.

2. Pembuatan Konsep Awal Desain

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan konsep desain yang akan digunakan sesuai dengan hasil brainstorming yang telah dilakukan sebelumnya.. Konsep awal desain yang dibuat meliputi tema apa yang diusung, langgam yang digunakan yang berupa tree method hingga konsep makro dan mikro.

3. Perancangan Layout

Perancangan layout bertujuan untuk mendapatkan hasil layout yang ideal, yaitu memiliki zoning dan sirkulasi yang baik, serta kebutuhan ruang yang terpenuhi. Zoning merupakan pembagian area sesuai dengan fungsinya. Zoning kemudian akan secara otomatis akan membuat sirkulasi dan penempatan ruang secara umum yang kemudian akan diolah untuk menjadi sebuah layout yang lengkap dan sesuai dengan kebutuhan ruang dan studi anthropometri.

4. Visualisasi Ruang

Visualisasi ruang merupakan tahapan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil dari perancangan interior pada objek yang ditentukan. Tahapan ini dimulai dari pembuatan sketsa sketsa yang tentunya sesuai konsep awal desain. Setelah ditemukan beberapa alternative sketsa, kemudian dipilih desain mana yang



paling baik. Kemudian akan dilanjutkan kepada proses pembuatan 3D Rendering untuk hasil yang sebaiknya.

5. Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja meliputi gambar teknik yang lengkap dengan spesifikasi, ukuran dan keterangan yang diperlukan dalam proses pelaksanaan.

6. Pembuatan Animasi

Pembuatan animasi ini bertujuan untuk membuat hasil perancangan interior berupa visualisasi menjadi lebih nyata dan memiliki ruang.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB IV

ANALISA DAN KONSEP DESAIN

4.1 Studi Pengguna

Pada Studi pengguna yaitu para pelanggan yang mengunjungi dibagi menjadi 3 kategori menurut :

- **Usia Pelanggan**

Pelanggan yang sering datang untuk berbelanja adalah semua usia mulai dari anak-anak sampai orang tua. Tetapi hasil dari observasi pelanggan yang dominan adalah dari kalangan remaja (Siswa SD,SMP, SMA dan Mahasiswa).

- **Profesi**

Untuk profesi sendiri, pelanggan yang berbelanja di toko TOGAMAS hampir dari semua profesi. Profesi tersebut adalah :

- Siswa (SD,SMP,SMA)
- Mahasiswa (Negeri maupun Swasta)
- Instansi Pemerintah
- Kantor Swasta
- Lain-lainnya (Wirausaha)

- **Kelas Sosial**

Pada kelas sosial pelanggan untuk toko TOGAMAS adalah Low-Middle High.

4.2 Studi Ruang

Pada gedung toko TOGAMAS ini, pada lantai 1 terdapat area penitipan barang/Entrance, Area display ATK (alat tulis dan kantor), gudang dan Area Karyawan/Kantor. Dan pada lantai 2 terdapat area display buku dan Area kasir. Pada lantai tiga terdapat merupakan area kafe. Berikut adalah tabel studi ruang :



Table 4.1 Tabel Studi Ruang

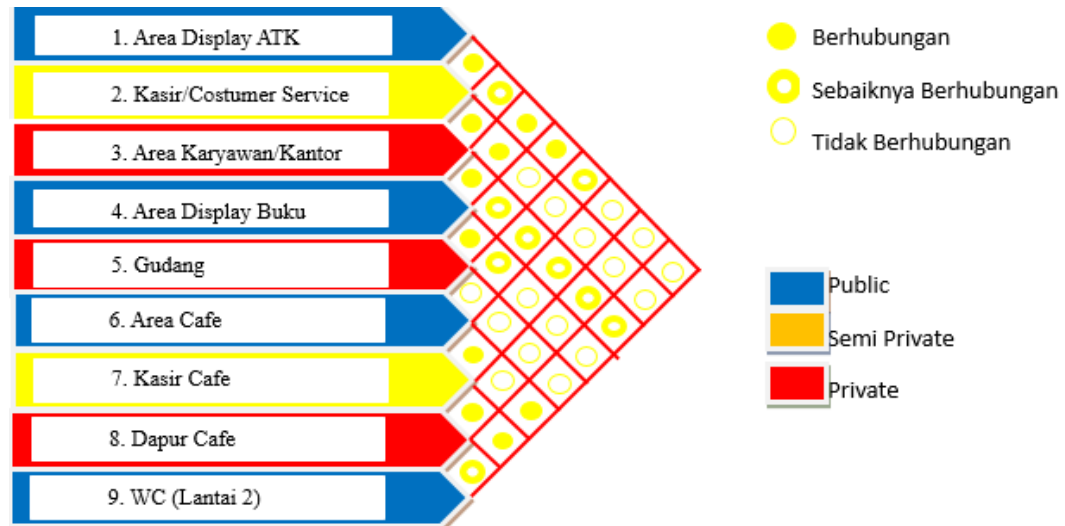
Nama Ruang	Pengguna @75 cm ²	Aktifitas	Fasilitas	Kebutuhan Ruang
Area Display ATK	30 Pelanggan 30x0,75 = 22.5m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Display Alat Tulis dan Kerja - Pelanggan memilih ATK untuk dibeli 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja/tempat Display - Hanging Shelf 	Furniture sekitar 40 m ² Jumlah 40+22.5 = 62.5m ² Rasio Sirkulasi 62.5x50% = 31.25m ² Kebutuhan Ruang 62.5+31.25 = 93.75m ²
Area Display Buku	30 Pelanggan 60x0,75 = 45m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat Display berbagai macam buku - Pelanggan Memilih buku untuk dibeli 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja/tempat Display - Hanging Shelf 	Furniture sekitar 80 m ² Jumlah 80+45 = 125m ² Rasio Sirkulasi 125x50% = 62.5m ² Kebutuhan Ruang 62.5+125 = 187.5 m ²
Kasir dan Costumer Service Lantai 1	4 Karyawan 4x0.75 = 3m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat bertanya informasi - Proses jual beli 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja - Kursi - Storage Buku - Hanging Shelf 	Fasilitas sekitar 8 m ² Jumlah 8+3 = 11m ² Rasion Sirkulasi 11x50% = 5.5m ² Kebutuhan Ruang 11+5,5 = 16.5m ²
Area Karyawan	10 Karyawan 10x0.75 = 7.5m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Bekerja 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja - Storage - Hanging Shelf 	Fasilitas sekitar 10 m ² Jumlah 7.5+10 = 17.5m ² Rasion Sirkulasi 14.5x50% = 8.75m ² Kebutuhan Ruang 17.5+8.75 = 26.25m ²
Kasir Area Buku dan Cafe Lantai 2	4 Karyawan 4x0.75 = 3m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat bertanya informasi - Proses jual beli 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja - Kursi - Storage - Hanging Shelf 	Fasilitas sekitar 8 m ² Jumlah 8+3 = 11m ² Rasion Sirkulasi 11x50% = 5.5m ² Kebutuhan Ruang 11+5,5 = 16.5m ²
WC (Lantai 2)	6 Orang 6x0.75 = 4.5 m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Buang Air Kecil - Buang Air Besar 	<ul style="list-style-type: none"> - Wastafel - Closet - Urinoir 	Fasilitas sekitar 4m ² Jumlah 4+4.5 = 8.5m ² Rasion Sirkulasi 8.5x50% = 4.25m ² Kebutuhan Ruang 8.5+4.25 = 12.75m ²
Area Cafe	40 Pelanggan 40x0.75 = 30m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat bertanya informasi - Proses jual beli 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja - Kursi 	Furniture sekitar 20m ² Jumlah 20+30 = 50m ² Rasio Sirkulasi 45x50% = 22.5m ² Kebutuhan Ruang 50+22.5 = 72.5m ²
Area Dapur Cafe	8 Karyawan 8x0.75 = 6m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat makanan dan minuman yang dipesan 	<ul style="list-style-type: none"> - Storage - Hanging Shelf 	Fasilitas sekitar 4 m ² Jumlah 4+6 = 10m ² Rasion Sirkulasi 10x50% = 5m ² Kebutuhan Ruang 10+5 = 15m ²
Gudang	6 karyawan 6x0.75 = 4.5 m ²	<ul style="list-style-type: none"> - Menyimpan barang 	<ul style="list-style-type: none"> - Storage - Hanging Shelf 	Fasilitas sekitar 10 m ² Jumlah 4.5+10 = 14.5m ² Rasion Sirkulasi 14.5x50% = 7.25m ² Kebutuhan Ruang 14.5+7.25 = 21.75m ²

Sumber : Data pribadi penulis



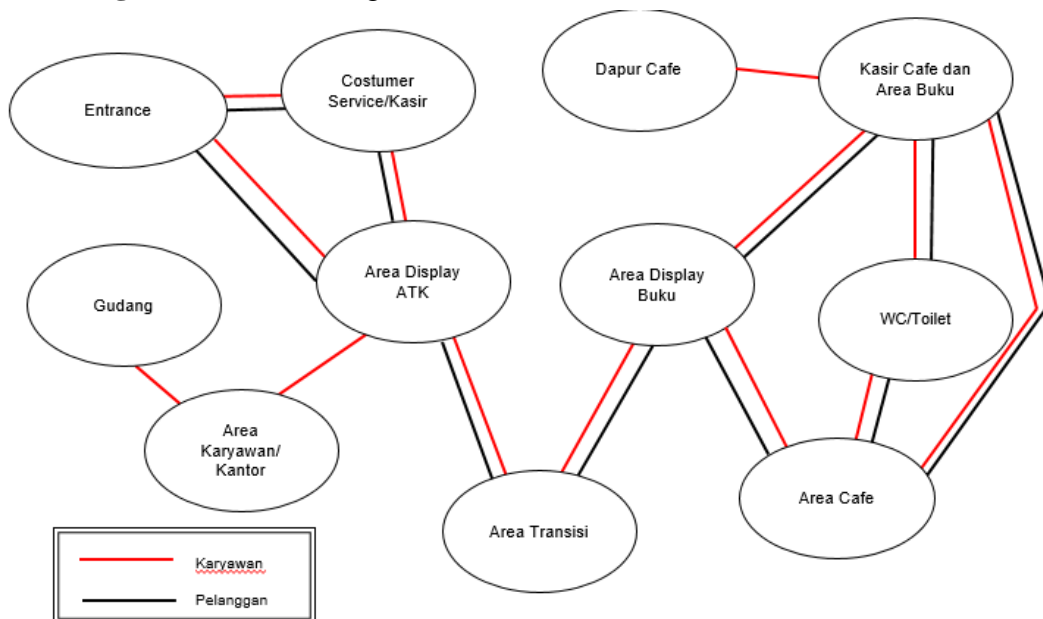
4.3 Hubungan Ruang

Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang



Sumber : Data pribadi penulis

Bagan 4.2 Bubble Diagram



Sumber : Data pribadi penulis



4.4 Hasil Riset

Berikut merupakan hasil riset berdasarkan hasil wawancara, Observasi dan Kuisioner

- Hasil Wawancara

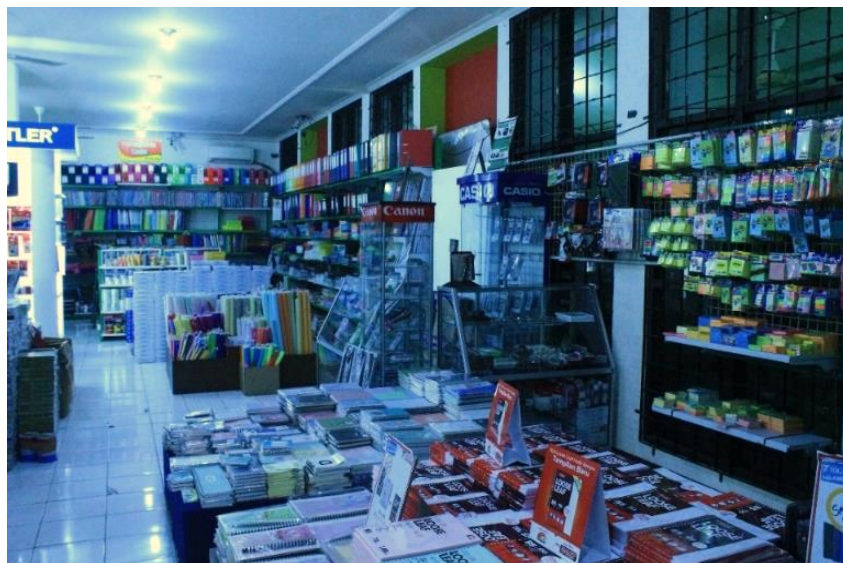
Wawancara kepada Ibu Lala (Kepala Bagian Operasional Cabang Margorejo). Berikut merupakan kesimpulan dari hasil wawancara :

1. Pelanggan yang datang untuk berbelanja sekitar 100-150an perhari.
2. Sirkulasi udara kurang baik dan mengakibatkan suasana yang cukup gerah.
3. Sirkulasi Layout kurang.
4. Desain layout dan Display sudah tidak update.
5. Signage tidak berfungsi dengan baik sehingga banyak pelanggan yang bingung untuk menemukan lokasi barang yang diinginkan.
6. Dan Ibu lala sendiri meminta untuk merubah suasana melalui desain interior untuk menjadi lebih fresh, baru dan kreatif.

- Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan eksisting toko TOGAMAS.

Dan berikut hasil dari observasi :



Gambar 4.1 Foto Lantai 1 Toko
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.2 Foto Lantai 2 Toko
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.3 Foto Lantai 2 Toko
Sumber : Dokumen Pribadi

Untuk Penataan Layout pada lantai 2 cukup rapi tetapi sama seperti lantai 1 yaitu banyak barang yang di display seperti pada dinding kanan barang yang didisplay sampai menutupi sebagian jendela. Untuk sirkulasi-nya udah cukup baik sehingga pengunjung tidak perlu repot seperti pada lantai 1.



Gambar 4.4 Area Kantor
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar 4.5 Gudang
Sumber : Dokumen Pribadi

Untuk tempat kerja karyawan sendiri, terlihat sangat berantakan atau tidak layak dikarenakan eksisting bangunan, sehingga ruangan yang dipakai karyawan cukup sempit. Dan untuk gudangnya cukup luas tetapi barang yang tidak tertata.



- Hasil Kuisioner

Kuisioner disebar secara langsung kepada pelanggan yang sudah selesai membeli dan bersedia untuk mengisi kuisioner. Berikut List Pertanyaan yang disampaikan:

1. Jenis Kelamin

Untuk mengetahui jenis kelamin pelanggan yang dominan.

2. Usia Responden

Untuk mengetahui rentang usia dominan.

3. Profesi Responden

Untuk mengetahui profesi responden yang dominan

4. Dengan siapa anda sering ke Toko buku?

Untuk mengetahui pergi bersama siapa responden ketika berbelanja yang bisa menjadi landasan untuk menambahkan fasilitas cafe.

5. Berapa kali Anda ke toko?

Untuk mengetahui kemungkinan bahwa ketika ada fasilitas cafe. Cafe tersebut tidak sepi.

6. Apakah anda setuju jika terdapat fasilitas cafe di area toko buku TOGAMAS ?

Untuk mengetahui seberapa antusias responden ketika terdapat cafe di area toko buku dan mereka berminat untuk memhampiri dan memesan makanan atau minuman yang disediakan.

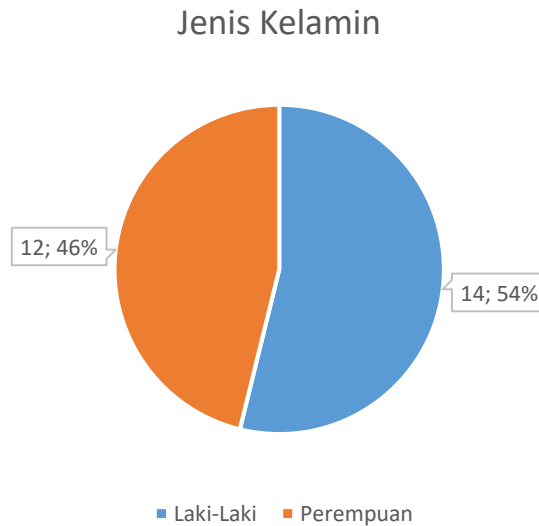
7. Apakah anda memilih sistem penjualan yang seperti sekarang atau yang lebih berkaitan dengan teknologi ?

Untuk mengetahui seberapa minat responden jika terjadinya perubahan sistem jual yang lebih ke masa depan atau lebih memilih sistem penjualan yang konvensional

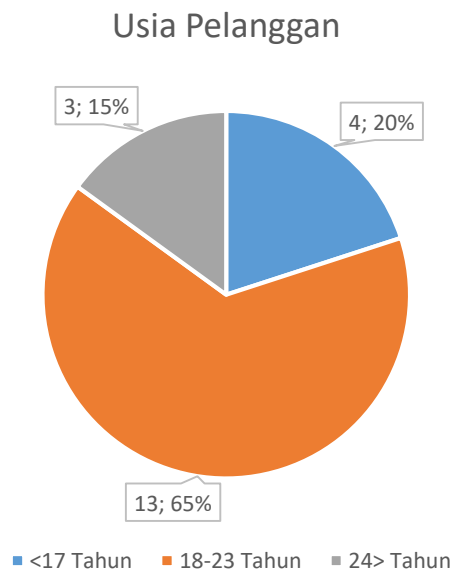


Dari beberapa pertanyaan tersebut, berikut merupakan hasil dari kuisioner :

Bagan 4.3 Jenis Kelamin

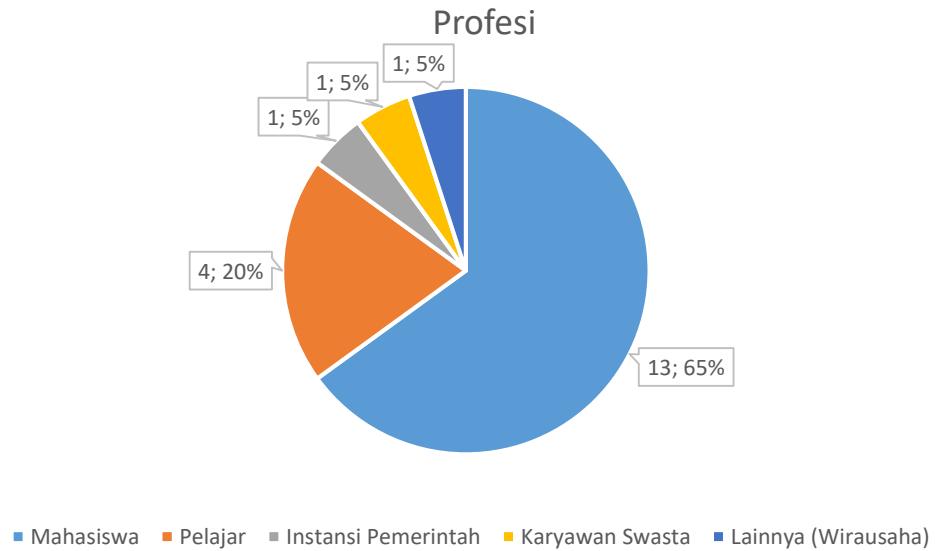


Bagan 4.4 Usia Pelanggan

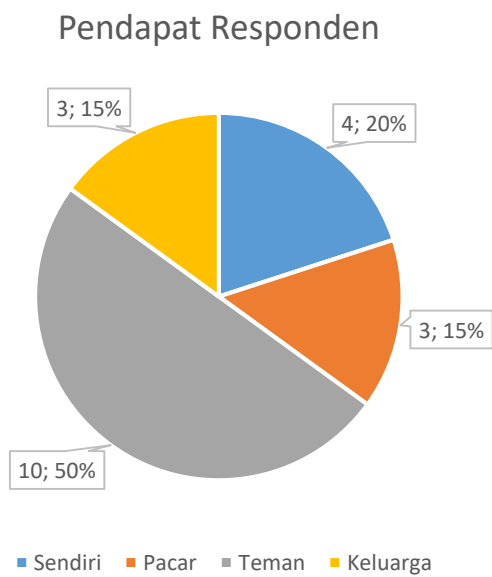




Bagan 4.5 Profesi

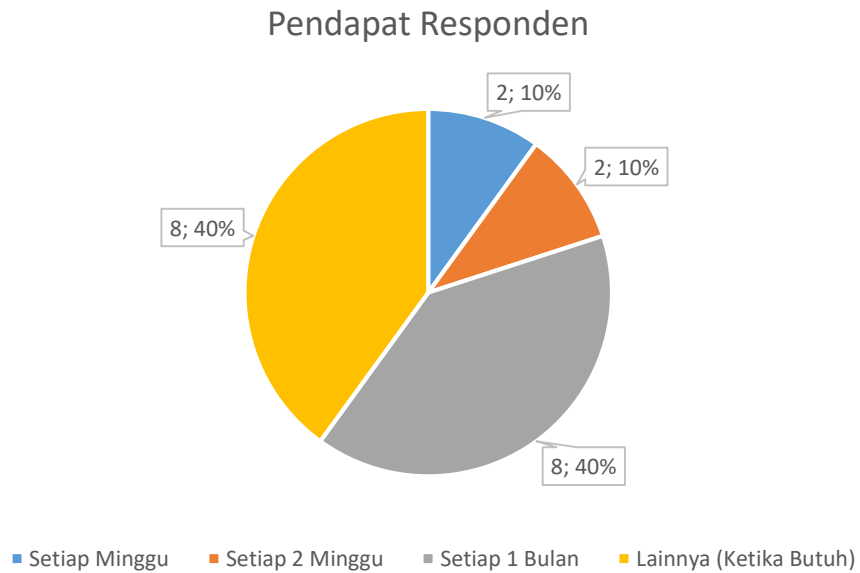


Bagan 4.6 Dengan Siapa Pelanggan Ketika Mengunjungi Toko Buku

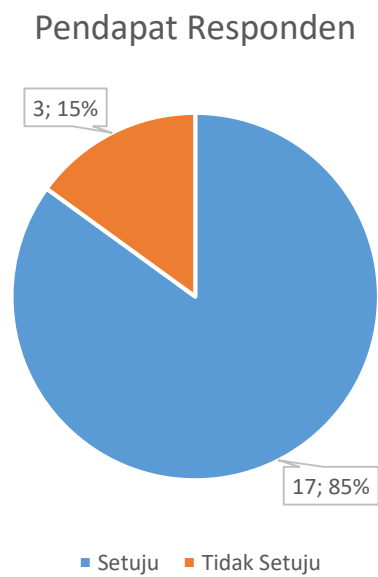




Bagan 4.7 Berapa Kali Responden Ke Toko Buku

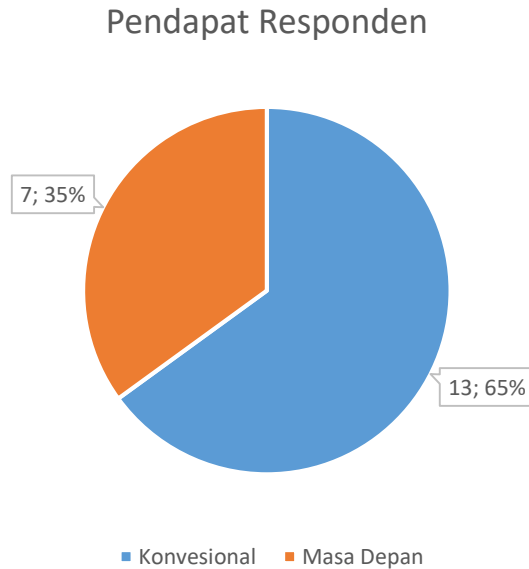


Bagan 4.8 Apakah Anda Setuju Jika Terdapat Fasilitas Cafe





Bagan 4.9 Sistem penjualan konvensional atau lebih ke masa depan ?



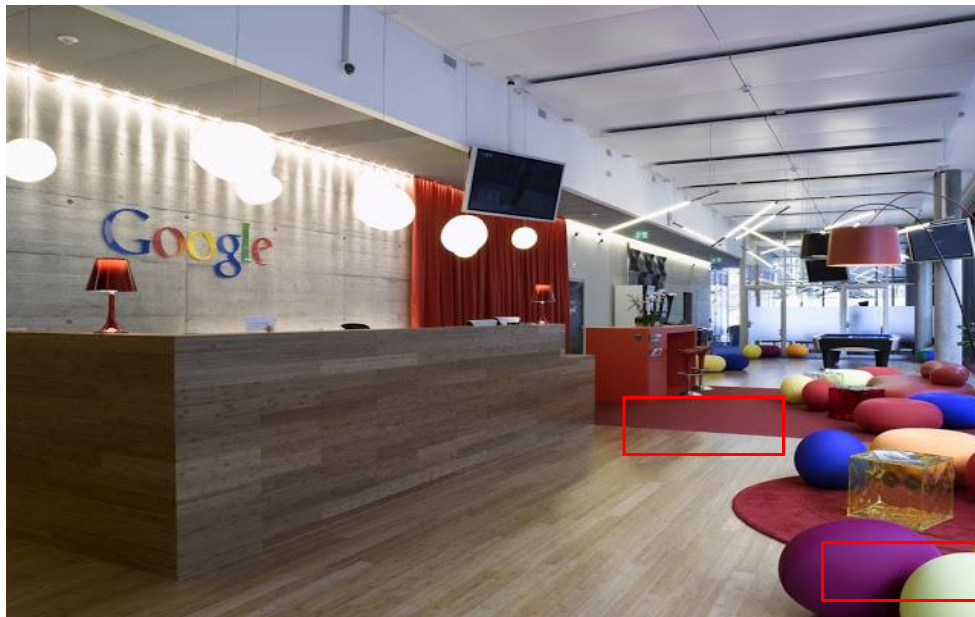
Dan kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa bagan diatas, sebagian besar pelanggan adalah Perempuan sekitar 54% dan untuk laki-laki sebesar 46%. Pelanggan yang dominan berusia sekitar 18- 23 tahun dan sebagian besar adalah mahasiswa. Mereka sering mengunjungi toko buku dengan teman-teman mereka. Dan Para pelanggan mengunjungi toko setiap sebulan sekali dan jika ada ada perlunya dan dilihat dari data yang diambil dari 20 orang hal itu dapat disimpulkan cukup ramai orang yaitu sekitar 100-150an perhari seperti yang dikatakan oleh Bu Lala pada hasil wawancara. Dan mayoritas pelanggan sebanyak 85% menginginkan penambahan fasilitas cafe yang mungkin dapat memfasilitasi kebutuhan mereka ketika sudah berbelanja ditoko buku TOGAMAS serta para pelanggan masih lebih memilih sistem penjualan yang seperti sekarang atau yang lebih konvensional daripada yang lebih ke masa depan.



4.5 Konsep Desain

4.5.1 Konsep Makro – Desain Kreatif

Untuk memenuhi permintaan dari hasil wawancara Bu Lala yaitu membuat suasana lebih fresh, baru dan kreatif pada toko buku ini. Kreatif desain adalah rancangan sebuah pemecahan masalah yang memberikan kesempatan untuk menciptakan karya-karya baru dari segi bentuk, teknologi, dan budaya baik itu merupakan ide asli atau kombinasi dari 2 atau lebih ide yang sudah ada menjadi hal baru. Dalam desain ini penulis menggunakan Desain Kreatif sebagai acuan dalam mendesain dari segi penggunaan material, warna dan bentuk. Yang dimana konsep ini beracuan pada komposisi warna yang digunakan, material dan komposisi bentuk yang kemudian diolah kembali menjadi sebuah tataan dari elemen-elemen interior. Untuk contoh-contoh pengaplikasiannya yang terdapat pada bab 2 saya akan menampilkan kembali seperti berikut :



Gambar 4.6 Kombinasi Lantai
Sumber: bikinkantor.com



Gambar 4.7 Plafon Nirmana
Sumber: bikinkantor.com


Pada kedua gambar diatas, konsep kreatif dapat diaplikasi menjadi hal -hal yang baru dan menarik seperti kombinasi 2 material yang berbeda pada lantai, bentuk yang unik pada plafon yang terlihat seperti nirmana dan juga bentuk dari model furniture yang terlihat seperti telur serta warna yang digunakan terlihat sangat bervariasi.

4.5.2 Konsep Mikro – Warna



- Warna Premier

Warna ini menjadi warna dasar yang banyak di gunakan sebagai warna dominan pada desain.

Table 4.2 Tabel Warna Premier

Warna	Kode Warna (RGB)	Pengaruh
 Putih	R:255 G:255 B:255	- Memberikan kesan ringan, steril dan bersih



 Hijau (Green Bank)	R:53 G:113 B:77	- Memberikan kesan alam natural - Memberikan kesan tenang dan sejuk
 Coklat Muda	R:209 G:179 B:140	- Memberikan efek ketenangan -Memberikan efek Kehangatan


- Warna Sekunder

Warna banyak digunakan setelah warna premier, warna ini juga merupakan warna yang menjadi pembatas antara warna primier dan warna akses.

Table 4.3 Tabel Warna Sekunder

Warna	Kode Warna (RGB)	Pengaruh
 Hitam	R:49 G:51 B:47	- Mampu memberi kesan elegan
 Abu-Abu Tua	R:58 G:54 B:54	- Memberikan kesan stabil. - Memberikan kesan netral - Memberikan kesan bertanggung jawab
 Abu-Abu Sedang	R:128 G:128 B:121	



 Abu-Abu Muda	R:177 G:177 B:168	
---	-------------------------	--

- Warna Aksentuasi

Warna Aksentuasi merupakan warna yang digunakan sebagai salah satu *point of view* yang berbeda dari pada warna primier dan sekunder.

Table 4.4 Tabel Warna Aksentuasi

Warna	Kode Warna (RGB)	Pengaruh
 Merah Muda (Tender Rose)	R:171 G:77 B:77	- Memberikan suasana senang - Memberikan rasa semangat
 Biru Muda (Lake Crest)	R:103 G:204 B:222	- Memberikan keteguhan - Memberikan suasana tenang dan segar
 Kuning Muda (Citron Ice)	R:253 G:227 B:159	- Meningkatkan keceriaan - Meningkatkan semangat



4.5.3 Konsep Mikro – Dinding

Pada dinding penulis menggunakan elemen-elemen yang berbeda berdasarkan material, bentuk dan warna sebagai berikut :



Gambar 4.8 Mural
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.9 Wall Panel
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.10 Cat
Sumber: id.pinterest.com

Berdasarkan contoh pengaplikasian material, bentuk dan warna seperti contoh diatas dan disamping , dapat dijadikan sebuah refrensi untuk mendesain sebuah dinding dengan elemen-elemen estetis. Hal-hal seperti diatas menjadi acuan atau dapat dikombinasikan dengan bentuk dan warna yang tentunya menyesuaikan dari konsep makro yang akan dibuat.



4.5.4 Konsep Mikro – Lantai

Untuk Lantai, penulis memakai material seperti parket, hexagonal Floor rumput sintetis dan polished concrete yang akan diaplikasikan dengan layout yang akan dibuat sehingga secara tidak sengaja bisa menjadi acuan pengelompokkan barang yang jenis. Konsep kreatif pada lantai digunakan sebagai pembatas area/zona dengan menggunakan beberapa variasi material lantai.



Gambar 4.11 Contoh Parket dan
Hexagonal Floor
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.12 Contoh Rumput Sintetis
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.13 Contoh Polished Concrete
Sumber: id.pinterest.com



4.5.5 Konsep Mikro – Plafon

Pada plafon sendiri, penulis memakai beberapa jenis plafon yang sudah ada sehingga dapat diaplikasi dengan perubahan bentuk dan kombasi dari material yang akan digunakan serta juga penggunaan lampu LED sebagai daya tarik.. Konsep kreatif pada plafon juga sebagai acuan pembatas area satu dengan area/zona lainnya dengan menggunakan beberapa jenis plafon baik dari segi material atau bentuk.



Gambar 4.14 Contoh Plafon Gypsum
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.15 Contoh Plafon Woodplank
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.16 Contoh Dropceiling
Sumber: id.pinterest.com

4.5.6 Konsep Mikro – Elemen Decorative

Untuk elemen decorativem sendiri, penulis menggunakan beberapa elemen seperti signage, tanaman hias dan elemen estetica (pohon dari kardus). Elemen decorative ini di desain dengan menggunakan beberapa material bekas seperti kardus dan kayu bekas, serta dapat mengombinasikan 2 material dalam satu objek (Gambar 4.18).



Gambar 4.17 Contoh Signage
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.18 Tanaman Hias
Sumber: id.pinterest.com



Gambar 4.19 Pohon Kardus
Sumber: id.pinterest.com



(Halaman ini sengaja dikosongkan)

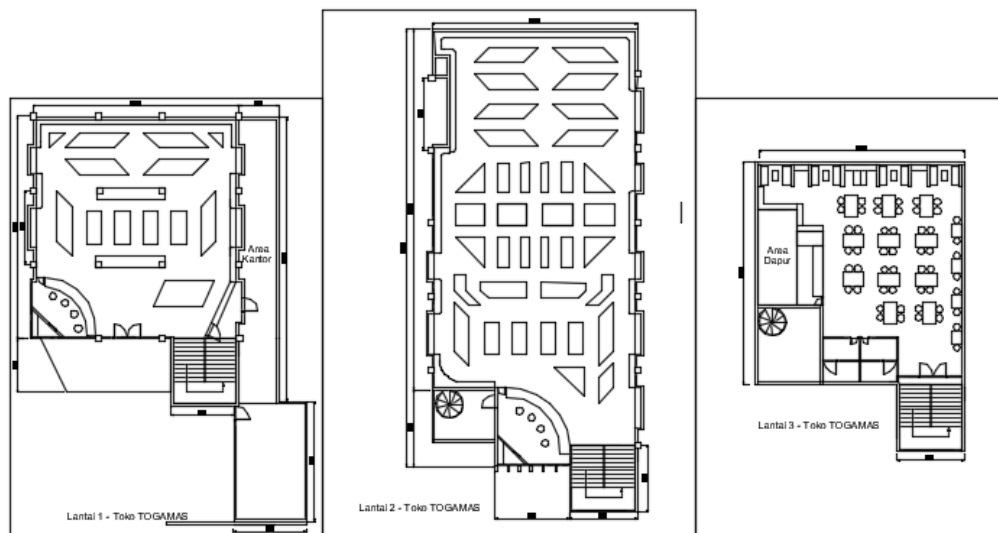
BAB V

PROSES DAN HASIL DESAIN

5.1 Alternatif Layout

Alternatif layout merupakan hasil dari bab sebelumnya yang meliputi studi eksisting bangunan, studi aktifitas dan kebutuhan ruang, analisa pengguna dan studi hubungan antar ruang. Jumlah alternatif layout yang dibuat berjumlah 3 buah, yang kemudian akan dipilih salah satunya melalui *weighted method* yang telah ditentukan kriterianya untuk mengetahui alternatif layout mana yang paling memenuhi dari kriteria-kriteria tersebut.

5.1.1 Alternatif Layout 1



Gambar 5.1 Alternatif Layout 1

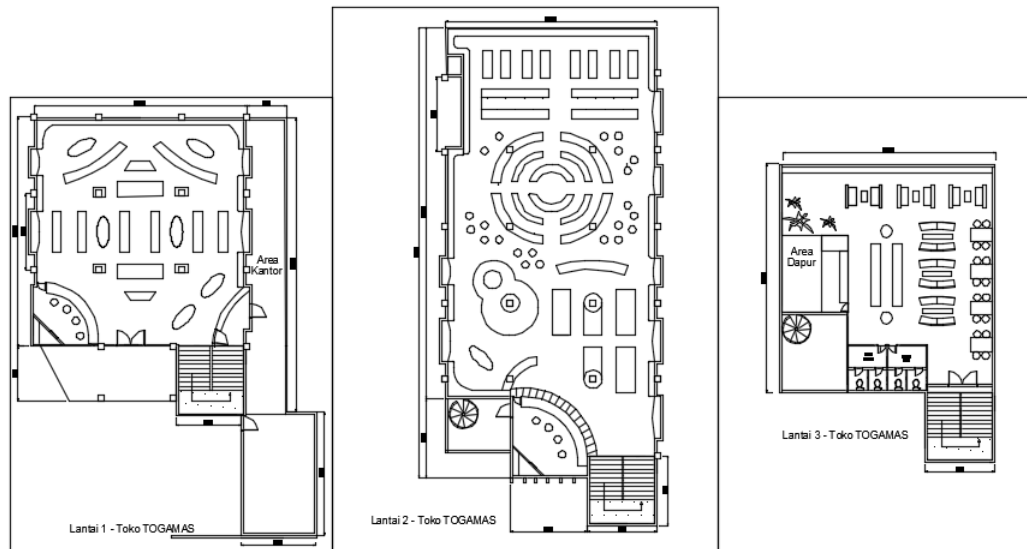
Sumber: Dokumen Penulis

Pada Alternatif 1, untuk lantai 1 dan 2 sudah mulai kelihatan bentuk-bentuk display yang berbeda dari eksisting seperti bentuk trapesium. Sirkulasi juga terlihat cukup nyaman dan pada lantai 1 area kantor tidak seperti lagi seperti dieksisting yang terbuka sehingga terkadang pelanggan dapat melihat aktivitas yang dalam secara sengaja maupun tidak sengaja. Untuk lantai 2 bentuk furniture tidak terlalu jauh seperti pada lantai 1. Pada lantai 3 yaitu area cafe, penataan layout yang masih kurang dan tidak terlalu nyaman serta area dapur terlalu besar. Untuk keseluruhan layout sudah cukup baik tetapi masih perlu diperbaiki lagi seperti



variasi bentuk furniture, pengelompokan barang yang dijual berdasarkan layout dan belum terdapatnya area *point of view*.

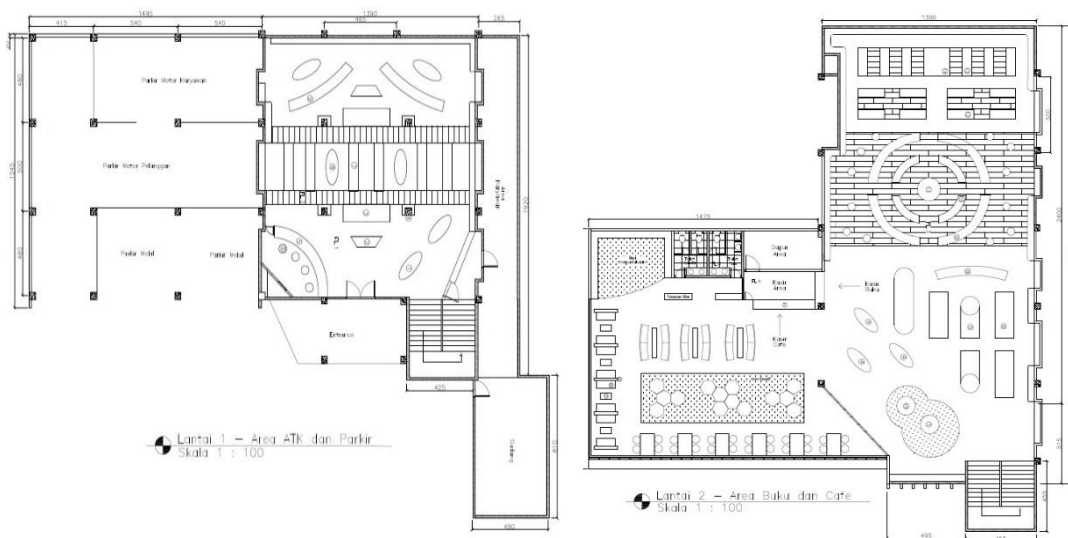
5.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 5.2 Alternatif Layout 2
Sumber: Dokumen Penulis

Pada alternatif 2 penataan layout dan pengelompokan display sudah terlihat dengan baik. Bentuk-bentuk dari display juga cukup beragam dari layout sebelumnya. Pada lantai 1, ketika pengunjung masuk akan dapat melihat penataan layout yang berbeda-beda sehingga terjadinya pengelompokan barang berdasarkan penataan layout furniture itu sendiri. Untuk lantai 2, sama seperti lantai 1 penataan layout sudah terlihat lebih beragam, tetapi perlu diperhatikan lagi pada area tengah yang berbentuk lingkaran harus diteliti lebih kembali mengenai jarak antar display sehingga tidak terjadi hal-hal yang menyebabkan ketidaknyamanan pengunjung. Pada lantai 3, Area Cafe juga udah tertata dengan rapi, baik dari layout furniture, bentuk furniture dan sirkulasi. Dan pada layout 3 sudah terlihat area yang bisa menjadi *point of view*. Untuk keseluruhan layout furniture dan sirkulasi sudah lebih baik dari alternatif sebelumnya, tetapi untuk area yang menjadi *point of view* pada lantai 3 diletakkan pada area yang kurang strategis sehingga pelanggan tidak dapat melihat dengan area tersebut dengan baik dari beberapa tempat duduk yang disediakan di area cafe.

5.1.3 Alternatif Layout 3



Gambar 5.3 Alternatif Layout 3
Sumber: Dokumen Penulis

Pada alternatif 3 perubahan layout pada lantai 1 tidak ada tetapi terdapat tambahan pola lantai yang secara tidak langsung dapat menjadi pengelompokan barang yang akan dijual pada area 1. Pada area samping lantai 1 terdapat area parkir indoor baik untuk pengunjung atau pegawai. Area parkir ini dibuat untuk menjadi fondasi area cafe yang terdapat pada lantai 2. Pada lantai 2 terjadi perubahan layout furniture yang tidak banyak. Hal ini disebabkan oleh pengabungannya area cafe yang pada layout sebelumnya terdapat pada lantai 3. Pengabungan ini terjadi karena tidak ada kolom yang berada di tengah-tengah lantai 2, sehingga penulis memikirkan untuk pengabungan lantai 2 dan lantai 3 menjadi satu lantai. Karena pengabungan 2 lantai tersebut, mengakibatkan beberapa layout furniture yang dirubah untuk menyesuaikan dengan denah baru yang ada, seperti area kasir yang digabung tetapi tetap mempunyai tempat atau area untuk melayani pelanggan untuk membayar buku atau membeli makanan serta minuman. Penggunaan lantai yang berbeda-beda juga membuat pengelompokan jenis barang secara tidak langsung. Untuk keseluruhan layout dan sirkulasi sudah baik serta terdapatnya area yang bisa menjadi *point of view* pada alternatif layout ini.



5.1.4 Pemilihan Alternatif Layout

Dari beberapa alternatif diatas maka disimpulkan berupa nilai tertinggi yang didapatkan oleh tiga alternatif, yaitu :

Tabel 5.1 KriteriaWeighted Method

Kriteria	Sirkulasi	Zoning	Kapasitas	Hasil	Ranking	Mark	Bobot
Kreatif Desain	-	1	1	1	I	50	0,50
Tata Ruang	0	-	1	1	II	30	0,30
Kenyamanan	0	0	-	0	III	20	0,20
Overall Value						100	1

Keterangan: 1 = lebih penting, 0 = tidak lebih penting, - = tidak dapat dibandingkan

Sumber : Dokumentasi Penulis

Tabel 5.2 Hasil Akhir Weighted Method

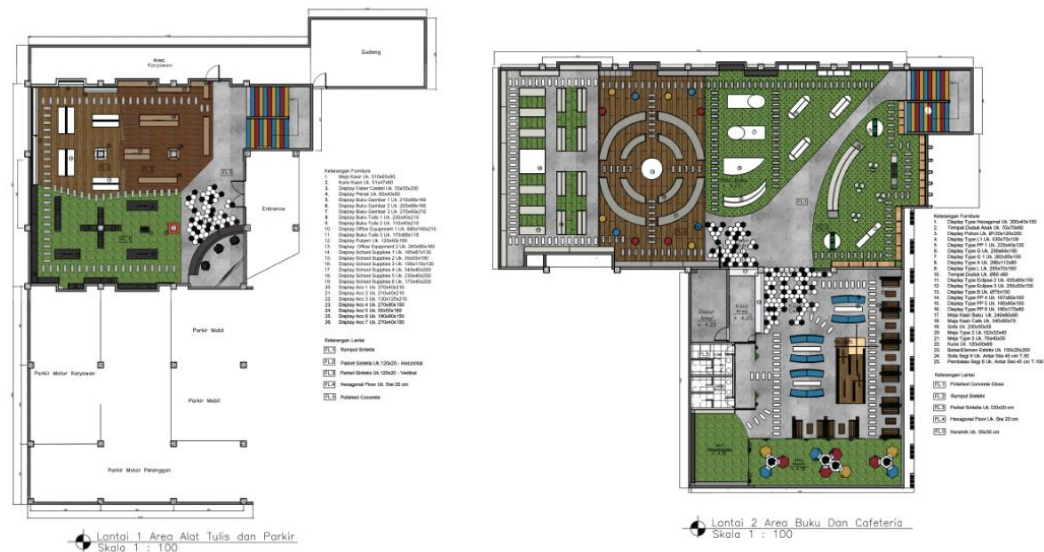
Kriteria	Bobot	Parameter	Alternatif 1			Alternatif 2			Alternatif 3		
			Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value	Magnitude	Score	Value
Kreatif Desain	0,50	Elemen Estetis	Poor	3	1,50	Good	6	3,00	Very Good	8	4,00
		Warna, Bentuk dan Material	Good	7	3,50	Good	6	3,00	Very Good	8	4,00
Tata Ruang	0,30	Alur dan Sirkulasi	Good	6	1,80	Good	6	1,80	Good	7	2,10
		Penataan Furniture	Good	6	1,80	Good	7	2,10	Very Good	8	2,40
Kenyamanan	0,20	Suasana Ruang	Poor	4	0,80	Very Good	8	1,60	Very Good	8	1,60
		Segi Antropomteri	Poor	4	0,80	Good	6	1,20	Good	7	1,40
Overall Value Utility			10,20			12,70			15,50		

Keterangan: 0 – 5 = *poor*, 6 – 7 = *good*, 8 – 10 = *very good*

Sumber : Dokumentasi Penulis (2017)

Hasil dari tabel diatas dengan pertimbangan dari nilai *weighted method*, diperoleh alternatif ketiga sebagai desain yang paling baik dan memenuhi ketiga kriteria yang ditentukan.

5.2 Pengembangan Alternatif Layout Terpilih



Gambar 5.4 Layout Terpilih
Dokumen Penulis

Pada alternatif layout terpilih, terdapat beberapa perubahan dan pengembangan untuk membuat layout menjadi lebih baik dan optimal. Pada alternatif layout terpilih, terdapat beberapa perubahan dan pengembangan untuk membuat layout menjadi lebih baik dan optimal. Pada lantai 1 yaitu area alat tulis dan kantor terjadi perubahan bentuk dan penataan furniture sesuai dengan kelompok dari masing barang yang dijual. Kelompok tersebut terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu Area ATK, School Supplies dan Accesories yang di bedakan dari pola lantai dan material serta finishing furnitur.

Pada lantai 2, terdapatnya perubahan dan pengembangan layout untuk memberikan kenyamanan dan sirkulasi yang baik bagi pengunjung. Pengabungan kasir cafe dan kasir area toko buku sehingga area kasir tersebut terdapat pada 1 area, tetapi meskipun berada disatu area para pelanggan tetap membayar pada kebutuhannya masing-masing. Penggunaan *hexagonal floor* yang berbeda pola pada area kasir dapat menjadikan tanda bahwa tempat membayar buku dan area cafe terlihat lebih jelas dan secara tidak langsung menjadikan area tempat orang mengantri.

[illegible]

78

Area ini juga merupakan area transisi antara area buku dan area cafe yang pada bagian bawah jika kita melihat pada gambar 5.5 diatas.. Untuk kasir pada area ini tidak begitu terlihat karena terjadi pengabungan dari kasir area buku dan area cafe. Untuk keseluruhan layout sudah tertata dengan rapi dan baik. Sirkulasi juga terdapat jarak yang cukup luas untuk pergerakan pelanggan ketika melihat atau memilih buku dapat berjalan dengan baik dan nyaman.

5.3.2 Gambar 3D



Gambar 5.6 Area Buku Anak Sekolah View 1
Dokumen Penulis

Area buku anak sekolah didesain dengan tujuan memberikan nuansa yang kreatif, fun dan ekspresif. Pada area ini display didesain dengan bentuk yang bervariasi. Pengguna warna beberapa warna seperti hijau, putih, abu dan lain-lainnya dipadukan dengan baik sesuai dengan porsinya yang terbagi menjadi warna dominan dan warna aksentuasi. Pada gambar 5.5, pembaca dapat melihat terdapat penggunaan lantai yang berbeda yaitu menggunakan polished concrete dan rumput sintetis yang dikomposisikan dengan baik hingga menjadi pembagian area. Dari gambar 5.7 pembaca juga dapat melihat bentuk display yang seperti bentuk batang pohon yang bisa menjadi suatu yang berbeda atau aksentuasi sehingga dapat menjadikan area *point of view*. Pada bagian plafon pada bagian sebelah kiri gambar didesain dengan menggunakan papan kayu komposit yang disusun dengan rapi dan menutupi area buku untuk anak SMP dan SMA, sedangkan pada area buku anak SD dan TK (area sebelah kanan foto), plafon didesain dengan berbeda yang



berbentuk seperti nirmana plafon dengan finisihing warna kayu dan hijau . Pada plafon menggunakan lampu LED Phillips yang di tempatkan pada bagian hexagonal plafon yang ditempatkan pada papan kayu komposit sedangkan pada area buku anak TK dan SD lampu terletak diantara nirmana.



Gambar 5.7 Area Buku Anak Sekolah View 2
Dokumen Penulis

Pada gambar 5.7 merupakan area buku anak TK dan SD, area ini didesain berbeda dengan area buku anak SMP dan SD. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari bentuk furniture yaitu terdapatnya display berbentuk tanaman dan segienam. Pada penggunaan warna juga terlihat warna hijau yang dominan baik dari warna furniture maupun warna plafon. Pada bagian plafon dibentuk menggunakan pola nirmana yang disusun dengan teratur sehingga menimbulkan alur, warna yang digunakan sendiri merupakan warna hijau yang memberikan kesan seperti daun dan untuk penggunaan warna kayu yang memberikan kesan seperti batang pohon. Area ini terlihat berbeda karena terlihat dari pengguna atau tujuan buku yang ditunjukan untuk seorang anak TK dan SD, sehingga area tersebut dapat memberikan kesan lebih pada mereka.



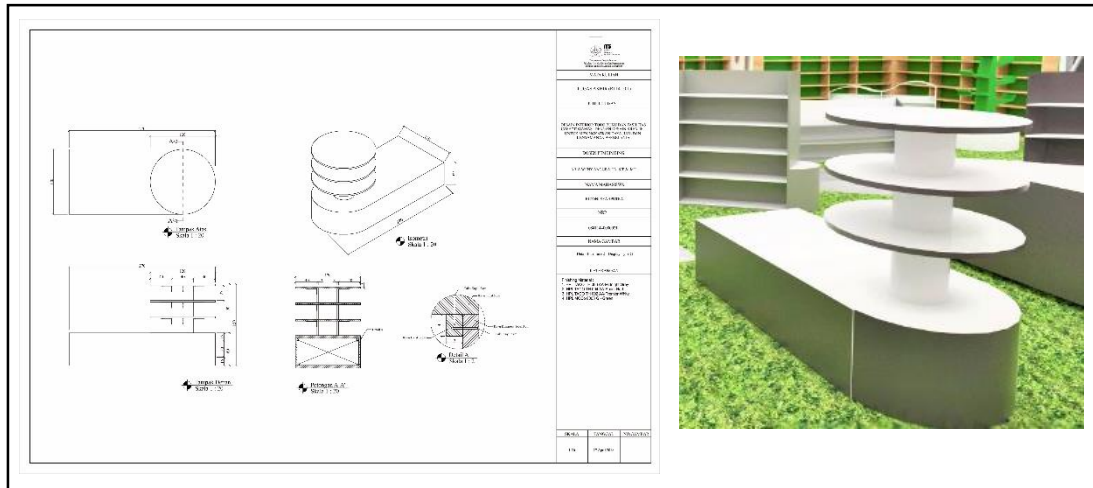
Gambar 5.8 Area Buku Anak Sekolah View 3
Dokumen Penulis

Gambar 5.8 diatas merupakan sudut pandang area buku anak sekolah yang terdapat pada area buku anak SMP dan SMA. Pada area ini pembaca dapat melihat perbedaan dari bentuk serta warna furniture yang dijadikan sebagai acuan pengelompokan jenis buku. Pada furniture yang berwarna abu-abu tua merupakan area buku anak SMA dan furniture yang berwarna abu-abu muda merupakan area buku anak SMP. Dari penggunaan lantai para pembaca juga dapat melihat terdapat penggunaan polished concrete dengan bentuk persegi panjang (lingkarang merah) yang disusun dengan teratur sehingga terlihat membagi area buku anak SMP dan SMA. Pada bagian plafon atau bagian hexagonal ceiling tepatnya, difinishing dengan warna monokrom dan terdapat warna merah yang menjadi warna aksentuasi.



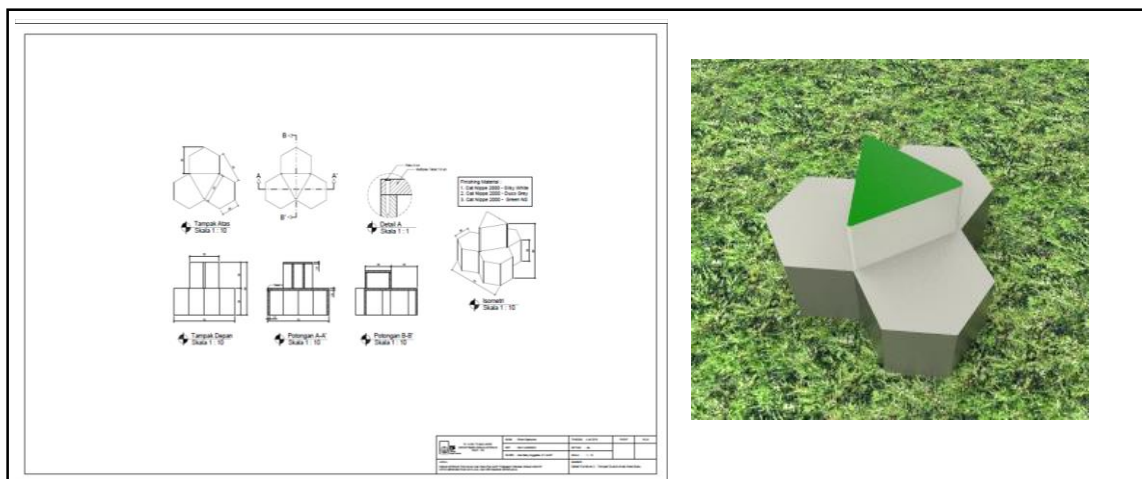
5.3.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

Terdapat bermacam-macam bentuk display pada area buku anak sekolah. Penulis mendesain 2 macam detail furniture yang akan digunakan pada area tersebut.



Gambar 5.9 Display Type G1
Dokumen Penulis

Display ini berukuran 262 x 95 dan ketinggian untuk sisi yang rendah yaitu 60 cm dan sisi tinggi 150 cm. Display Type G1 adalah display yang didesain penulis dengan pengabungan 2 bentuk yaitu bentuk persegi panjang dan silinder yang digabungkan sehingga menjadi bentuk display yang sedemikian rupa. Material yang digunakan adalah kayu dan multiplek dengan finishing HPL TACO *premier white* dan HPL TACO *midnight grey*.

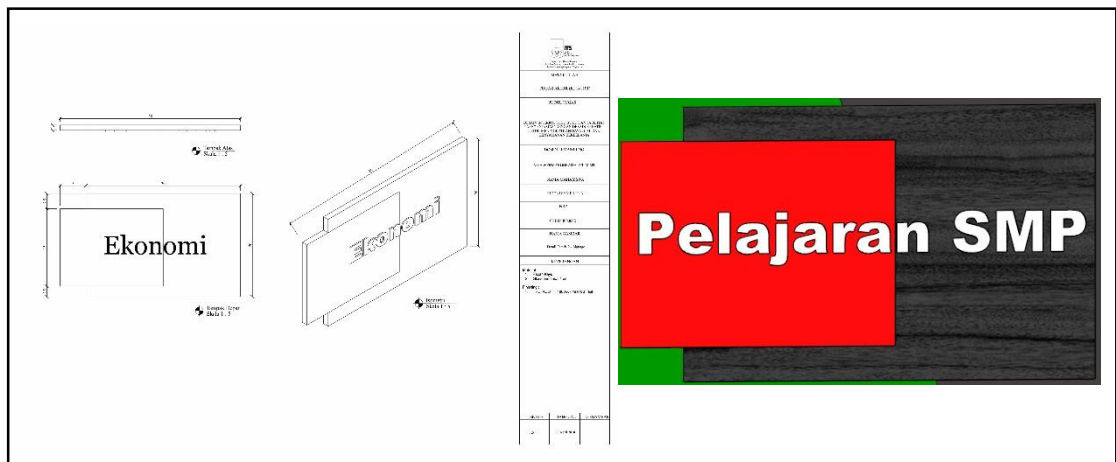


Gambar 5.10 Tempat Duduk Anak
Dokumen Penulis



Dan untuk display yang kedua merupakan tempat duduk anak ini didesain dengan bentuk gabungan dari 3 segienam dengan ukuran display 70x70x60 cm. Material yang digunakan sama dengan display diatas seperti kayu dan multiplek dengan finishing Cat Nippe 2000 *Silky White*, *Duco Grey* dan *Green NS*.

Untuk elemen estetis penulis mengambil signage untuk menjadi elemen estetis. Signage ini didesain dengan pengambungan 2 bentuk persegi panjang sehingga menjadi bentuk sedemikian rupa. Signage ini berukuran 35x20 cm dengan tebal 1 cm, menggunakan material kayu komposit, glass tone warna merah serta papan kayu yang dibentuk menjadi sebuah kalimat untuk penanda. Finishing menggunakan HPL corak kayu dengan tipe HPL TACO Pescara Teak.

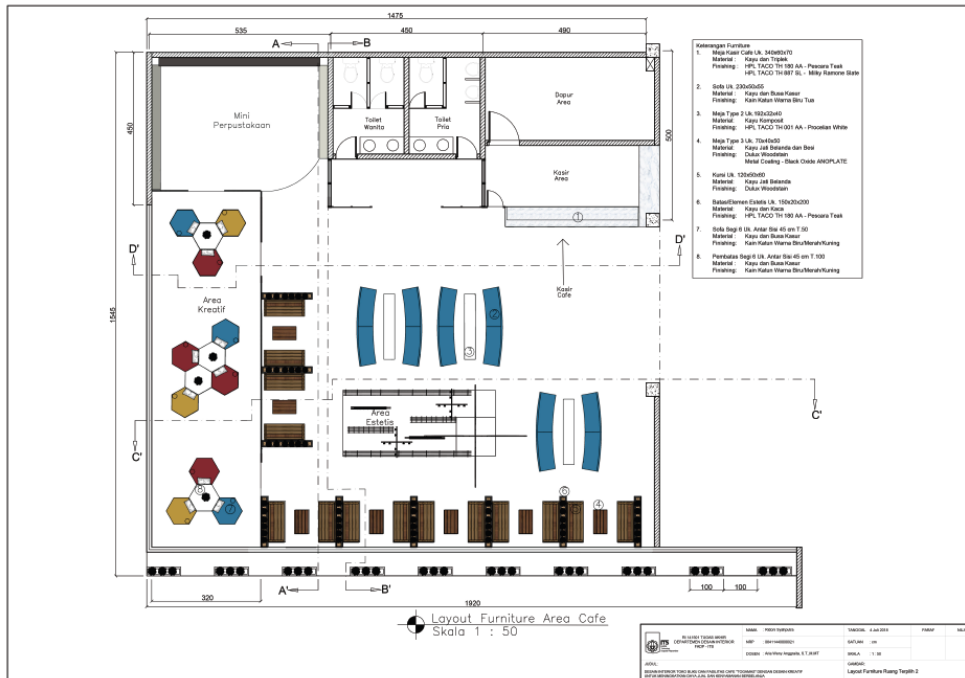


Gambar 5.11 Signage
Dokumen Penulis



5.4 Desain Area Terpilih 2

5.4.1 Area Terpilih 2



Gambar 5.12 Layout Terpilih 2
Dokumen Penulis

Area terpilih 2 merupakan area cafeteria. Area ini berdampingan dengan area toko buku yang terletak pada lantai 2. Untuk mencapai area cafeteteria ini pelanggan harus menaiki tangga ke lantai 2 dan melewati area buku anak sekolah serta pelanggan dapat melihat area cafe dari bagian sebelah kiri jika pelanggan berada pada area buku anak sekolah. Pada area cafe ini terbagi menjadi beberapa area yaitu area kasir, area estetis, area kreatif, mini perpustakaan dan toilet. Pada area estetis tidak terdapat furniture atau tempat duduk melainkan terdapatnya kardus-kardus yang dibentuk menyerupai pohon dan hewan rusa. Untuk area kreatif pelanggan dapat menikmati tingkat privasi yang lebih dibandingkan area cafe yang lain karena pada area ini dikelilingi dengan partisi dari kayu yang disusun menyerupai kayu peti kemas. Pada area mini perpustakaan, pelanggan dapat meminjam buku-buku bekas secara gratis dengan syarat tidak dibawa dari area cafe. Dan pelanggan dapat membaca buku yang telah mereka baca pada area cafe ini sehingga bagi mereka yang ingin membaca buku yang telah mereka beli tidak perlu harus pulang untuk membaca buku tersebut.

5.4.2 Gambar 3D



Gambar 5.13 Area Cafe View 1
Dokumen Penulis

Pada area cafe ini, penulis mendesain dengan lebih simple dan tidak sama dengan area buku, yaitu dengan menggunakan warna putih yang dominan pada dinding dan plafon. Pada area kasir cafe terdapat signage yang menunjukkan bahwa area tersebut merupakan area kasir cafe dan pengunjung dapat melihat menu yang dibuat dari huruf-huruf 3D dari material kayu yang kemudian di tempel serta disusun dengan komposisi yang sesuai. Untuk bentuk furniture cukup bervariasi dengan penggunaan warna yang tidak banyak seperti pada area buku. Pada Gambar 5.14, pembaca dapat melihat area estetis yang terbuat dari kardus-kardus yang dibentuk menyerupai pohon dan hewan rusa. Pada area kasir terdapat penggunaan *hexagonal floor* yang secara tidak langsung menjadi area untuk pelanggan untuk antri. Untuk desain plafon pada area ini didominasi dengan plafon berbentuk nirmana yang terbuat dari material papan kayu komposit dengan finising HPL TACO Putih.



Gambar 5.14 Area Cafe View 2
Dokumen Penulis

Pada gambar 5.14 diatas pembaca dapat melihat sudut pandangan yang berbeda pada gambar sebelumnya (gambar 5.13). Pada bagian antara plafon nirmana terdapat LCD TV gantung yang berguna untug mempromosikan barang toko tersebut dan serta sebagai tempat publikasi jika ada diskon yang berlaku.



Gambar 5.15 Area Cafe View 3
Dokumen Penulis

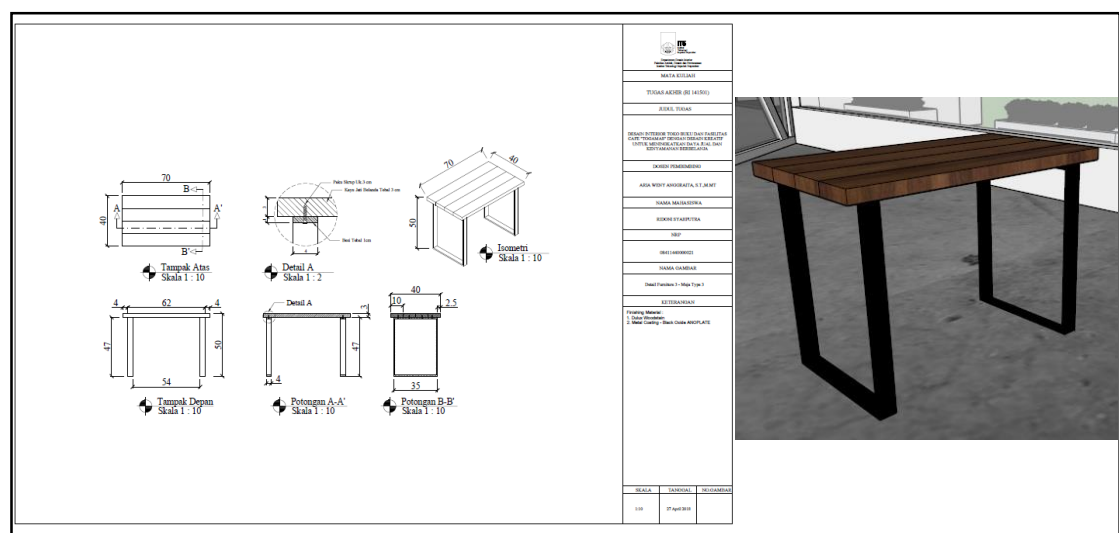
Gambar 5.15 merupakan sudut padangan area cafe yang berbeda dari sebelumnya. Dari gambar diatas kita dapat melihat desain area kreatif yang cukup jelas. Pada area kreatif ini, bagian plafon didesain dengan *drop ceiling* dengan finising corak kayu dan menggunakan lampu gantung sehingga menimbulkan



suasana yang berbeda dari keseluruhan cafe. Penggunaan sofa di area kreatif ini, berbentuk *hexagonal* yang menggunakan warna turunan dari warna primer yang lebih soft dan warna putih. Pada sofa terdapat tempat untuk menaruh minum pada bagian tertentu bertujuan agar minum tersebut tidak tumpah. Pada sofa terdapatnya tanaman *artificial* pada bagian sandaran dan juga disediakan bantal untuk meningkatkan kenyamanan pelanggan. Penggunaan tanaman *artificial* juga pada bagian partisi yang ditata dengan rapi dan baik. Pada area kreatif dikelilingi oleh partisi yang disusun seperti kayu peti kemas sehingga area ini tingkat keprivasian pelanggan lebih tinggi pada area lainnya dan terdapat mural pada bagian samping yang merupakan kata-kata mutiara atau *quote* yang dapat menjadi motivasi bagi pengguna yang membacanya. Pada bagian belakang dari area ini, pembaca dapat melihat area mini perpustakaan yang didesain dengan suasana yang sama seperti pada area buku, terlihat dari penggunaan mural sederhana pada bagian dinding

5.4.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

Untuk detail furnitur, penulis membuat 2 macam detail furnitur yang akan digunakan pada area cafe ini. 2 macam furnitur tersebut merupakan meja yang digunakan pelanggan untuk menikmati waktu nya ketika berada di area cafe.



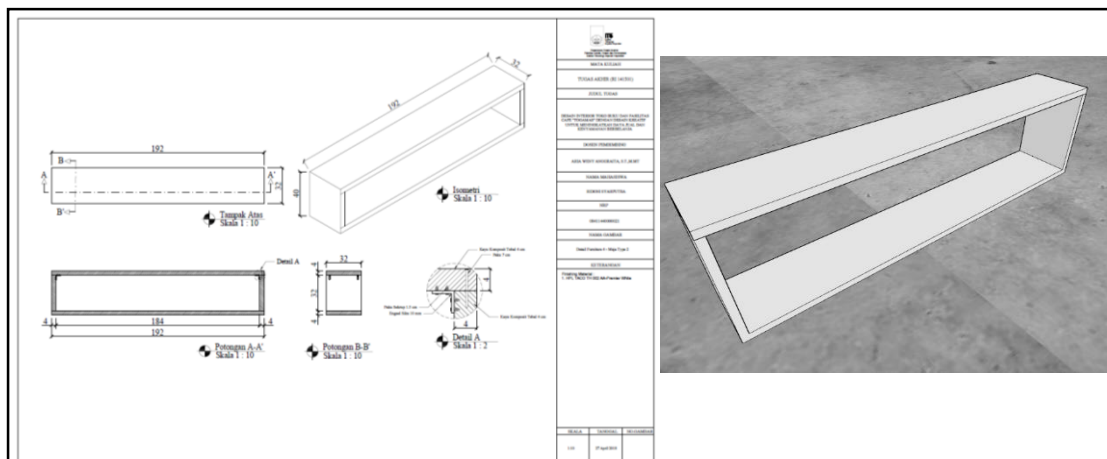
Gambar 5.16 Meja Type 2
Dokumen Penulis

Meja Type 2 berukuran 70 x 40 x 50 cm dengan bentuk persegi panjang. Meja ini desain dengan simple dan mengabungkan 2 material yang bersifat bertolak



belakakang dengan mengombinasikan material kayu dan besi sehingga terlihat sederhana tetapi menarik. Meja ini difinishing dengan cat Dulux Woodstain dan Metal coatin (Black Oxide ANOPLATE).

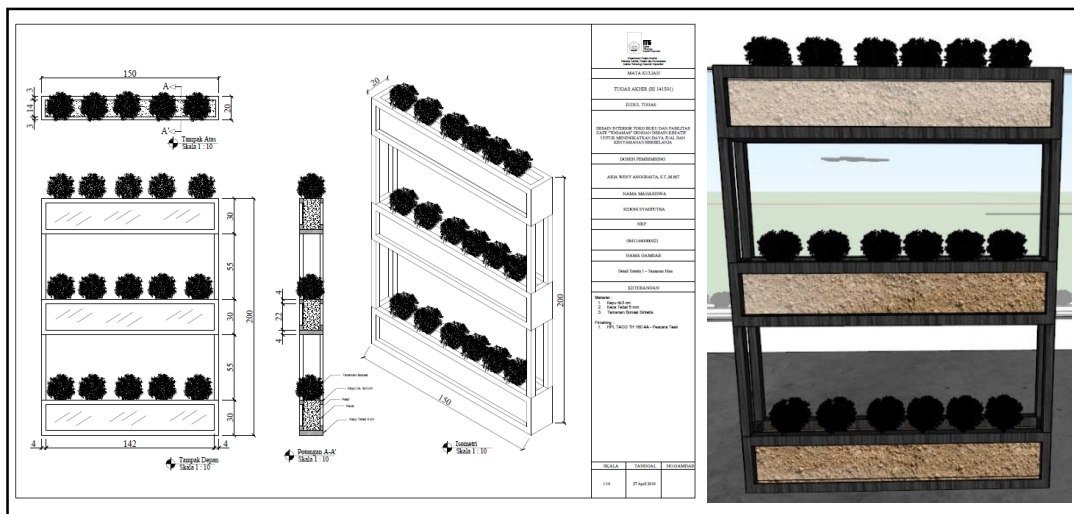
Meja Type 3 berukuran 192 x 32 x 40 cm dengan berbentuk persegi panjang yang didesain dengan sederhana. Material yang digunakan merupakan kayu yang difinishing dengan HPL TACO Premier White. Penulis mendesain kedua meja tersebut dengan desain yang sederhana bertujuan untuk memberikan kesan bagi pelanggan bahwa mereka akan merasa berada ditempat yang berbeda meskipun masih tetap berada di satu lantai.



Gambar 5.17 Meja Type 3
Dokumen Penulis



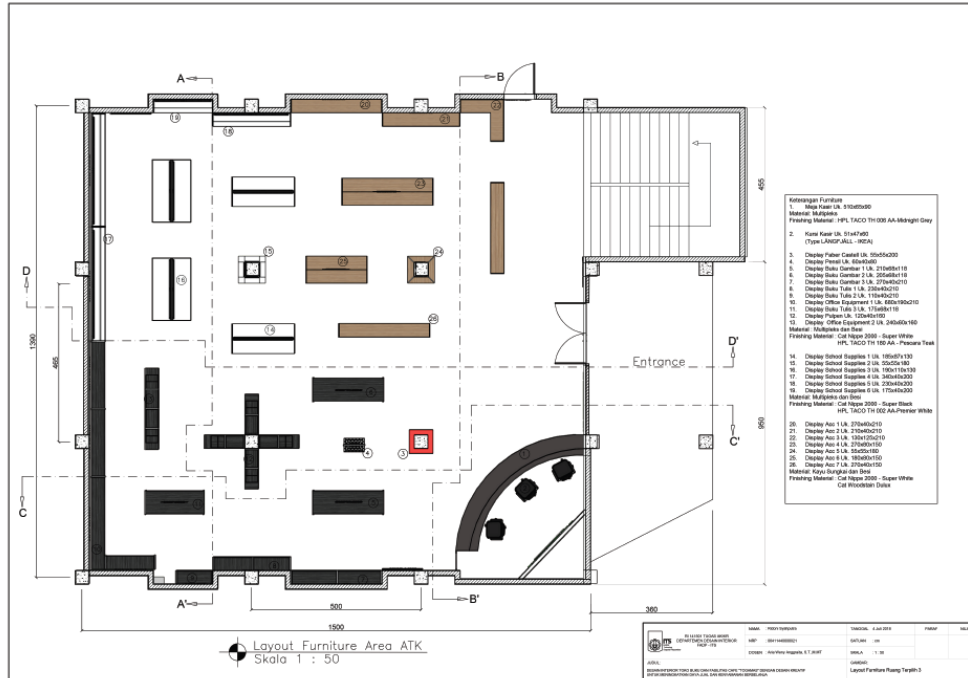
Untuk elemen estetis pada area cafe, penulis membuat pembatas estetis yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 150 x 20 x 200 cm. Di pembatas estetis ini didesain dengan bentuk yang simple dan terdapat 3 sub bagian berbentuk persegi panjang berukuran 150 x 20 x 30 cm dan terdapatnya tanaman *artificial* di antara sub bagian tersebut. Pembatas estetis ini dibuat menggunakan material kayu, kaca, pasir pantai dan tanaman *artificial*, serta finishing menggunakan HPL corak kayu bercorak kayu dengan tipe HPL TACO Pescara Teak.





5.5 Desain Area Terpilih 3

5.5.1 Area Terpilih 3



Gambar 5.19 Layout Terpilih 3
Dokumen Penulis

Area Terpilih 3 merupakan area alat tulis kantor (ATK) yang menjual segala kebutuhan alat tulis untuk kebutuhan kantor dan sekolah serta keperluan lainnya seperti (tuperware). Area ini adalah area pertama yang akan pelanggan lewati ketika memasuki area toko, dan terdapat pembagian 3 area berdasarkan jenis barang yang dijual yaitu area alat tulis dan kebutuhan kantor, keperluan sekolah dan aksesoris. Pembagian area tersebut dapat dilihat dari pola lantai dan penggunaan finishing pada furniture serta signage, yang dapat dilihat pada hasil gambar 3D selanjutnya.

5.5.2 Gambar 3D

Dari gambar 5.20 kita dapat melihat keseluruhan area ATK, yang dimana area ini menjual segala kebutuhan kantor dan sekolah. Pada area ini penulis menggunakan beberapa pola lantai yang berbeda yaitu seperti *polished concrete*, *hexagonal floor*, rumput sintetis dan parket dengan 2 corak yang berbeda. Pada bagian kiri gambar yang menggunakan lantai sintetis merupakan area alat tulis dan



kebutuhan kantor. Pada area tersebut semua furniture didesain dengan material dan finishing yang sama kecuali pada display area alat warna *Faber Castel* yang berbeda dan dapat dijadikan sebagai aksentuasi keseluruhan area ATK.



Gambar 5.20 Area ATK View 1
Dokumen Penulis



Gambar 5.21 Area ATK View 2
Dokumen Penulis

Pada gambar 5.21 diatas, pembaca dapat melihat sudut pandang lain dari area ATK tersebut. Pada bagian ini penulis dapat melihat area untuk menjual barang- barang tambahan atau aksesoris seperti tuperware.

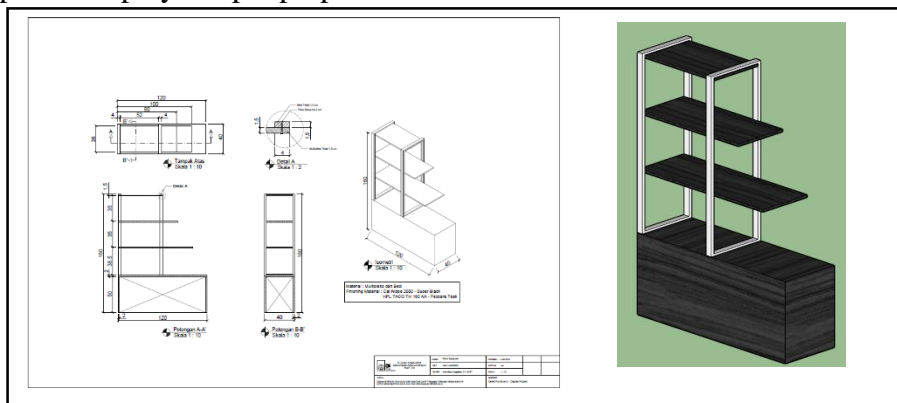


Gambar 5.22 Area ATK View 3
Dokumen Penulis

Gambar 5.22 diatas pembaca dapat melihat area yang tidak terlihat dari gambar-gambar sebelumnya seperti area pada kiri gambar yang merupakan area kebutuhan sekolah yang menyediakan aneka macam kebutuhan sekolah seperti tas anak, dasi dan lainnya. Pada bagian kanan belakang area alat tulis dan kebutuhan kantor, terdapat area kasir yang dapat dimana pengunjung dapat membayar barang yang ingin dibeli. Pada bagian plafon penulis menggunakan kayu yang disusun dengan tidak teratur tetapi pada keseluruhan membentuk pola seperti pola lantai.

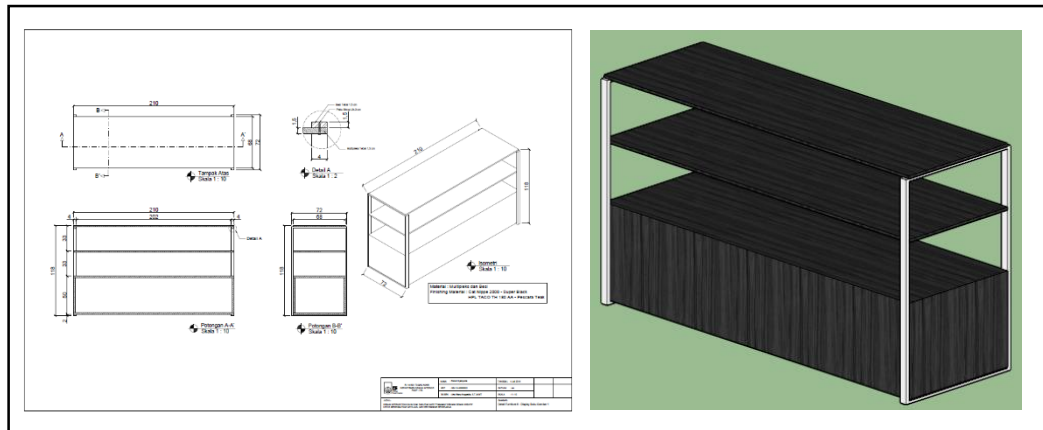
5.5.3 Detail Furnitur dan Elemen Estetis

Pada detail furnitur, penulis akan memberikan 2 buah furniture yang akan digunakan pada area alat tulis dan kebutuhan kantor. Furnitur yang pertama merupakan display tempat pulpen.



Gambar 5.23 Display Pulpen
Dokumen Penulis

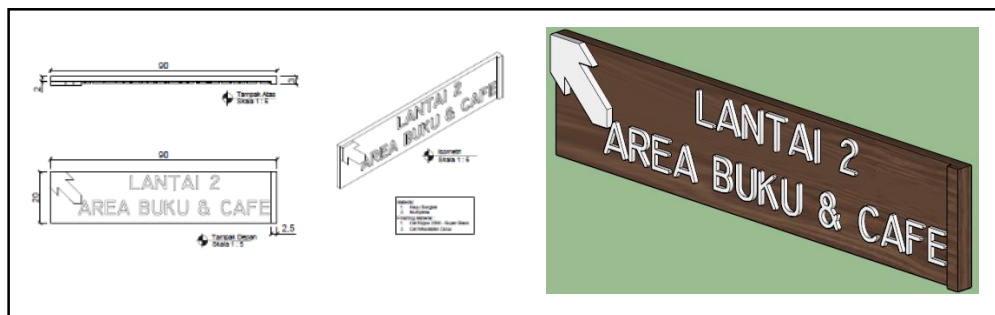
Tempat Pulpen ini didesain dengan simple berbentuk persegi panjang dengan ukuran 120x40x160 cm. Display ini menggunakan 2 material yaitu besi dan multiplek yang difinishing dengan HPL corak kayu dengan tipe HPL TACO Pescara Teak dan Cat Nippe 2000 Super White.



Gambar 5.24 Display Buku Gambar 1
Dokumen Penulis

Display ini didesain juga didesain dengan simple berbentuk persegi panjang dengan ukuran 210x72x118 cm. Display ini juga menggunakan 2 material yaitu besi dan multiplek yang difinishing dengan HPL corak kayu dengan tipe HPL TACO Pescara Teak dan cat Nippe 2000 Super White.

Pada elemen estetis penulis mengambil signage yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 20x90 dengan tebal 3 cm, signage ini menggunakan material kayu sungkai dan multipleks serta di finishing dengan cat Nipper 2000 Super White dan cat Dulux Woodstain.



Gambar 5.225 Signage Lantai 2
Dokumen Penulis



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dalam Tugas Akhir Desain Interior Toko Buku dan Fasilitas Cafe “TOGAMAS” dengan konsep Kreatif untuk meningkatkan daya jual dan kenyamanan berbelanja ini, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- a. Toko buku TOGAMAS merupakan toko buku yang cukup terkenal oleh masyarakat yang menawarkan harga yang lebih murah dari pada toko buku lainnya, oleh karena itu dibutuhkan konsep desain yang menunjang agar dapat meningkatkan daya jual serta kenyamanan belanja bagi para pelanggan/konsumen.
- b. Memberikan suasana baru atau *fresh* melalui desain interior berkonsep Kreatif yang diterapkan tanpa mengganggu kegiatan berbelanja.
- c. Dengan penambahan fasilitas “Cafe” diharapkan dapat menarik minat pelanggan baru dan memfasilitasi para pelanggan yang ingin membaca buku yang telah mereka beli.

6.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam mendesain interior toko buku dan fasilitas cafe “TOGAMAS” dengan konsep Kreatif untuk meningkatkan daya jual dan kenyamanan berbelanja ini adalah sebagai berikut :

- a. Perlu diadakan survey ulang yang lebih spesifik terhadap barang yang dijual agar dapat menyesuaikan desain dengan keadaan toko buku yang sebenarnya.
- b. Penelitian ulang terhadap karakter dan minat konsumen serta staff terhadap toko buku tersebut, agar dapat dijadikan bahan acuan dalam mendesain toko buku yang baik.



(Halaman ini sengaja dikosongkan)



Daftar Pustaka

- [1] Kalina, Klaudia (2010) PUSAT BUKU YOGYAKARTA. S1 thesis, UAJY.
- [2] Widayatun, Tri Rusmi. 1999. Ilmu Perilaku. Jakarta: Sagung Seto.
- [3] A.W Marsum. 2005. Restoran dan Segala Permasalahannya, Edisi IV. Yogyakarta: Andi.
- [4] Panero, Julius & Zelnik, Martin. *“Human Dimension and Interior Space”*. Jakarta: Erlangga, 1979.
- [5] M. Maria Sudarwani (2015). Pengaruh Signage pada bangunan-bangunan Komersial terhadap Estetika Visual Koridor
- [6] Ken White. *Bookstore Planning and Design First Edition Edition*. New York: St. Francis Publications, 1993.
- [7] “Tips Membuat Desain Interior Cafe Baru”. Persada Interior. Web, 12 Oktober 2017. <http://www.persadainterior.com/tips-membuat-desain-interior-cafe-baru/>
- [8] “ Masyarakat Masih Memilih Buku Fisik Daripada E-Book”. Tirto.id. Web, 12 Oktober 2017. <https://tirto.id/masyarakat-masih-memilih-buku-fisik-daripada-e-book-cnsn>
- [9] “Minat Baca di Hari buku Nasional”. CNNIndonesia. Web, 12 Oktober 2017. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20170517114249-277-215422/memaknai-buku-dan-minat-baca-di-hari-buku-nasional-2017/>
- [10] “Peringkat Minat Baca Indonesia”. Tribunnews. Web, 12 Oktober 2017. <http://www.tribunnews.com/regional/2017/05/15/memprihatinkan-ternyata-minat-baca-indonesia-duduki-peringkat-60-dari-61-negara>
- [11] <https://www.duniapembangkitlistrik.com/2018/02/pengertian-dan-prinsip-kerja-sprinkler.html>
- [12] “Psikologi Warna dan Dampaknya”. Slopedia. Web, 13 Oktober 2017. <http://www.si-pedia.com/2014/12/psikologi-warna-arti-warna-dan-dampak-nya.html>



- [13] “Penerapan Signage”. Universitas Indonesia Library. Web, 3 November 2017. <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/125585-R050845-Penerapan%20signage-Literatur.pdf>
- [14] “Pengertian Layout”. Ilmu Ekonomi ID. Web, 13 Oktober 2017. <http://www.ilmu-ekonomi-id.com/2016/12/pengertian-layout-manfaat-layout-dan-2-jenis-layout.html>

DAFTAR LAMPIR

1. RAB Area Buku Anak Sekolah
2. Surat Keterangan Bebas Plagiat
3. Studi Pustaka Penghawaan (AC)
4. Studi Pustaka Sprinkler
5. Studi Pustaka CCTV
6. Studi Pustaka Warehouse Management System (WMS)
7. Studi Pustaka Building Automation System (BAS)
8. Gambar Rencana Lantai dan Layout Furniture Terpilih Lantai 1
9. Gambar Rencana Lantai dan Layout Furniture Terpilih Lantai 2
10. Gambar Layout Furniture Area Terpilih 1
11. Gambar Rencana Lantai Area Terpilih 1
12. Gambar Potongan A-A' Area Terpilih 1
13. Gambar Potongan C-C' Area Terpilih 1
14. Gambar Furnitur 1 Area Terpilih 1
15. Gambar Furnitur 2 Area Terpilih 1
16. Gambar Estetis Area Terpilih 1
17. Gambar Perspektif Area Terpilih 1 – View 1
18. Gambar Perspektif Area Terpilih 1 – View 2
19. Gambar Perspektif Area Terpilih 1 – View 2
20. Gambar Layout Furniture Area Terpilih 2
21. Gambar Rencana Lantai Area Terpilih 2
22. Gambar Potongan A-A' Area Terpilih 2
23. Gambar Potongan C-C' Area Terpilih 2
24. Gambar Furnitur 1 Area Terpilih 2
25. Gambar Furnitur 2 Area Terpilih 2
26. Gambar Estetis Area Terpilih 2
27. Gambar Perspektif Area Terpilih 2 – View 1
28. Gambar Perspektif Area Terpilih 2 – View 2
29. Gambar Perspektif Area Terpilih 2 – View 3
30. Gambar Layout Furniture Area Terpilih 3
31. Gambar Rencana Lantai Area Terpilih 3
32. Gambar Potongan A-A' Area Terpilih 3
33. Gambar Potongan C-C' Area Terpilih 3
34. Gambar Furnitur 1 Area Terpilih 3
35. Gambar Furnitur 2 Area Terpilih 3
36. Gambar Estetis Area Terpilih 3
37. Gambar Perspektif Area Terpilih 3 – View 1
38. Gambar Perspektif Area Terpilih 3 – View 2
39. Gambar Perspektif Area Terpilih 3 – View 3

RENCANA ANGGARAN BIAYA
AREA BUKU ANAK SEKOLAH TOKO BUKU TOGAMAS
SURABAYA

No	Uraian Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp.)	Total Harga (Rp.)
I.	Pekerjaan Dinding dan Plafon				
1.	Cat Dinding Dasar (Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P)	36	Galon	110.000	3.930.000
2.	Cat Plafon (Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P)	12	Galon	110.000	1.320.000
3.	Kaca 9mm	7	m ²	115.000	805.000
4.	Bata Ringan Hebel	14	m ²	730.000	10.220.000
5.	Plafon Gypsum Rangka Hollow	210	m ²	230.000	48.300.000
6.	Cat Dinding (Nippon Paint - Enchanted State NP N 1922 P)	3	galon	110.000	330.000
7.	Cat Dinding (Cat Nippon Paint - Gray Drops NP OW 1087 P)	1	Galon	110.000	110.000
8.	Plafon Nirmana - Multipleks 8mm Finishing : Fern Green Dulux - Green Bank	1	Paket	35.000.000	35.000.000
9.	Wood Ceiling - Multipleks 8 mm Finishing: HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak	1	Paket	30.000.000	30.000.000
Total- I					115.060.000
II.	Pekerjaan Lantai				
1.	Polished Concrete	25	m ²	180.000	4.500.000
2.	Karpet Rumput Sintetis 10mm	180	m ²	200.000	36.000.000
3.	Hexagonal Floor -Hitam dan PutihUk. 20x20 cm (Kustom)	20	Dus	180.000	3.600.000
Total- II					44.100.000
III.	Pekerjaan Furniture				
1.	Paket Furniture	1	Paket	64.395.000	64.395.000
Total- III					64.395.000
IV.	Pemasangan Titik Lampu				
1.	Lampu LED Deco	27	Titik	120.000	3.240.000

	Philips 9W				
2.	Lampu TL LED Philips 16W	6	Titik	180.000	1.080.000
Total- IV					4.320.000
V.	Pemasangan Saklar dan Listrik				
1.	AC 220W	5	Unit	350.000	1.750.000
2.	Instalasi Saklar	2	Titik	120.000	240.000
Total- V					1.990.000
VI.	Utilitas Penghawaan, Pencahaayaan, & Keamanan				
1.	AC Split Daikin Thailand 2 PK Type FTNE50MV14	5	Unit	5.700.000	28.500.000
2.	LED Deco Philips 9W	27	Buah	38.000	1.026.000
3.	Lampu TL LED Philips 16W	5	Buah	50.000	250.000
4.	Fire Sprinkler Head	37	Buah	40.000	1.480.000
5.	Saklar Ganda	1	Buah	25.000	25.000
6.	Saklar Tunggal	1	Buah	22.000	22.000
Total- VI					31.303.000
VII.	Pekerjaan Partisi				
1.	Gypsum Rangka Hollow	2	Buah	4.008.000	8.016.000
2.	Upah tukang	2	O.H	500.000	1.000.000
Total- VII					9.016.000
Total Rencana Anggaran Biaya Area Buku Anak Sekolah Toko Buku TOGAMAS					230.780.000

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ridoni Syahputra

NRP : 08411440000021

Menyatakan bahwa :

Judul : DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE
"TOGAMAS" DENGAN KONSEP KREATIF UNTUK MENINGKATKAN
DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA

Merupakan hasil pekerjaan saya sendiri. Apabila terbukti laporan ini bukan hasil saya sendiri, saya bersedia menerima segala sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya dan benar apa adanya.

Surabaya, 1 Agustus 2018

Penulis,



Ridoni Syahputra

STUDI PUSTAKA PENGHAWAAN (AC)

Penghawaan Alami

Penghawaan alami sangat diperlukan bagi suatu bangunan beserta para pengguna bangunan tersebut, karena selain pertimbangan efisiensi, juga kualitasnya masih jauh lebih baik dibandingkan dengan penghawaan buatan. Hal-hal yang alami memang sangat dibutuhkan untuk manusia pada saat ini, termasuk dalam melakukan aktifitasnya dalam suatu bangunan . Adapun hal-hal yang sangat berkaitan dengan penghawaan alami adalah:

- **Pencahayaan**

Yaitu kebutuhan penerangan pada suatu ruang yang kita buat, terutama untuk pemanfaatan penerangan dari cahaya alami, karena berhubungan dengan pembukaan.

- **Kelembaban**

Yaitu banyaknya uap air pada udara dalam ruangan.

- **Luas bukaan**

Bukaan pada ruangan yang memungkinkan adanya pergantian udara, dan masuknya cahaya. Bukaan dapat berupa pintu, jendela, jalusi, lubang angin atau lostos atau lupangan, dan lubang-lubang lain yang mungkin ada pada suatu ruangan.

Penghawaan Buatan

Manusia membutuhkan lingkungan udara ruang yang nyaman (thermal comfort) untuk melakukan aktivitas secara optimal. Dengan adanya lingkungan udara yang nyaman ini manusia akan dapat beraktifitas dengan tenang dan sehat. Keadaan udara pada suatu ruang aktifitas sangat berpengaruh pada kondisi dan keadaan aktifitas itu. Bila dalam suatu ruangan yang panas dan pengap, manusia yang melakukan aktivitas di dalamnya tentu juga akan sangat terganggu dan tidak dapat melakukan aktifitasnya secara baik, dan ia merasa tidak nyaman. Maka kenyamanan dalam ruangan yang menyangkut udara harus terpenuhi yaitu

meliputi: temperatur udara, kelembaban udara, pergerakan udara, dan tingkat kebersihan udara.

Untuk mendapatkan kondisi ruangan yang memenuhi thermal comfort atau kondisi yang harus memenuhi persyaratan tertentu sesuai dengan yang kita inginkan, tanpa adanya ketergantungan dengan lingkungan luar, maka digunakan penghawaan buatan (air conditioning). Penghawaan buatan di sini memiliki pengertian bahwa udara dalam ruang dikondisikan berdasarkan beban kalor yang terjadi pada ruangan tersebut.

Ada banyak jenis dan macam AC yang mungkin anda ketahui diantaranya AC Split Wall, AC Cassette, AC Split Duct, AC Inverter, AC Floor Standing, hingga AC VRV. Dari jenis AC tersebut masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan, jadi apabila memerlukan AC maka harus diperinci jenis AC yang mana yang sesuai dengan kebutuhan. Pada toko buku sendiri, jenis AC yang sering digunakan adalah AC Split wall, Cansette dan standing floor. Dan berikut penjelasan tentang AC tersebut :

1. AC Split Wall



Pada AC jenis split komponen AC dibagi menjadi dua unit yaitu unit indoor yang terdiri dari filter udara, evaporator dan evaporator blower, expansion valve dan controll unit, serta unit outdoor yang terdiri dari compresor, condenser, condenser blower dan refrigerant filter. Selanjutnya antara unit

indoor dengan unit outdoor dihubungkan dengan 2 buah saluran refrigerant, satu buah untuk menghubungkan evaporator dengan compressor dan dan satu buah untuk menghubungkan refrigerant filter dengan expansion valve serta kabel power untuk memasok arus listrik untuk compressor dan condenser blower.

Kelebihan AC split Wall :

Bisa dipasang pada ruangan yang tidak berhubungan dengan udara luar, misalnya pada ruangan yang posisinya di tengah pada bangunan Ruko, karena

condenser yang terpasang pada outdoor bisa ditempatkan yang berhubungan dengan udara luar jauh dari ruangan yang didinginkan. Suara didalam ruangan tidak berisik.

Kekurangan AC split Wall:

Pemasangan pertama maupun pembongkaran apabila akan dipindahkan membutuhkan tenaga yang terlatih. Pemeliharaan/perawatan membutuhkan peralatan khusus dan tenaga yang terlatih dan juga harganya lebih mahal.

2. AC Cassette



Jenis AC Cassette ini, indoornya menempel di plafon. jenis AC Cassette dengan berbagai ukuran Xmulai dari 1.5 pk sampai dengan 6pk. Cara pemasangan ac ini memerlukan keahlian khusus dan tenaga extra, tidak seperti memasang ac rumah atau ac split, yang bisa dipasang sendirian,

3. AC Floor Standing



AC Floor Standing atau disebut juga ac portable merupakan AC yang unit indoornya berdiri/duduk dan bisa dipindah-pindah sesuai dengan keinginan kita. Unit AC ini memiliki daya 3 pk – 5 pk, dan kebanyakan dipakai untuk acara-acara indoor yang memerlukan unit pendingin secara mendesak. Karena simple dan mudah dibawa kemana-mana, maka banyak.

[1] Sumber: Penghawaan dan Pencahayaan”. Academi. Web, 13 Oktober 2017.https://www.academia.edu/13380957/PENGHAWAAN_DAN_PENCAHAYAAN

STUDI PUSTAKA SPRINKLER

Pengertian Sprinkler

Sprinkler merupakan salah satu sistem yang digunakan untuk memadamkan kebakaran pada sebuah bangunan. Sprinkler akan secara otomatis menyala bila ada kebakaran yang terjadi. Instalasi sprinkler dipasang secara permanen di dalam bangunan. Potensi kebakaran yang umum dideteksi adalah kenaikan suhu yang ditentukan telah dilampaui. *Sprinkler kebakaran* secara luas digunakan di seluruh dunia, dengan lebih dari 40 juta kepala sprinkler dipasang setiap tahun.

Cara Kerja Sprinkler

Cara kerja sprinkler sangat sederhana. Sprinkler merupakan titik pengeluaran saluran air bertekanan yang dipasangi penyumbat (*plug*) dibagian ujungnya. Plug akan menahan aliran air dan akan bekerja mengeluarkan air saat suhu disekitarnya mencapai titik leleh tertentu. Plug juga merupakan sensor peka temperatur (heat-sensitive). Saat ini terdapat 2 jenis plug yang digunakan untuk sprinkler kebakaran.

- Fusible Alloy
- Heat-Sensitive Glass Bulb

Dan berikut cara menghitung jumlah titik sprinkler yang dibutuhkan untuk sebuah ruangan atau bangunan :

Jumlah Titik Sprinkler = Luas
Bangunan ÷ Luas sprinkler/
perlindungan

Dimana : Luas bangunan = P x L

$$\text{Luas sprinkler} = \pi(R)^2$$

$$R = 2,4 \text{ m}$$



[1] Sumber : “Pengertian Dan Prinsip Kerja Sprinkler. Dunia Pembangkit Listrik. Web, 13 Oktober 2017.

STUDI PUSTAKA CCTV

Pengertian CCTV

CCTV merupakan kepanjangan dari Closed Circuit Television. Yang di artikan secara harafia adalah jalur televisi tertutup, yang dalam pengertiannya bahwa sebuah CCTV sistem bersifat tertutup dari lingkungan umum, atau kata lain yang dapat mengakses CCTV sistem tersebut adalah hanya bagian atau orang tertentu saja. Kamera CCTV dapat dibedakan berdasarkan jenis output, lokasi penempatan, waktu penggunaan, mekanisme control, dan resolusi. Mengacu pada jenis output, Kamera CCTV dapat digolongkan menjadi Analog dan Digital.

Jenis-Jenis CCTV

Berdasarkan jenis Output yang digunakan, CCTV dapat digolongkan menjadi 2 yaitu :

- CCTV Analog
Merupakan CCTV yang mengirimkan countinuos streaming video melalui kabel Coaxial.
- CCTV Digital
Yaitu CCTV yang mengirimkan discrete streaming video melalui kabel UTP. Camera CCTV Digital umumnya dilengkapi dengan IP Address sehingga sering pula dikenal sebagai IP (Network) Camera. Dengan adanya IP, kamera bisa dapat langsung diakses melalui jaringan LAN/WAN tanpa harus menggunakan tambahan converter.



- [1] Sumber: “Pengertian Dan Fungsi Kamera CCTV” Cicilian.net. Web, 12 Oktober 2017. <http://www.sisilain.net/2011/02/pengertian-dan-fungsi-kamera-cctv.html>

STUDI PUSTAKA WAREHOUSE MANAGEMENT SYSTEM (WMS)

Pengertian Warehouse Management System (WMS)

Merupakan bagian utama dan kunci dari modul ERP yaitu *Supply Chain Managemen*. Tujuan utama WMS dapat mengontrol seluruh proses yang terjadi dalam gudang mulai dari proses *Shipping, Receiving, Putaway, Movement, dan Picking*. Selain itu, WMS juga dapat memberikan fasilitas pemberitahuan lokasi penyimpanan barang berdasarkan jumlah barang dan jenis barang sehingga area penyimpanan di gudang gudang dapat terpakai secara optimal yang akan mempermudah mengetahui jumlah stok setiap barang.

Konsep Umum WMS

WMS yang baik tentunya dapat mengatur kondisi/masa setiap barang, sehingga tidak akan terjadi kerugian yang disebabkan barang expired. ada beberapa konsep yang harus di gunakan,yaitu:

1. FIFO (First In Firts Out)

Barang yang pertama kali masuk merupakan barang yang pertama kali keluar.

2. LIFO (Last In First Out)

Barang yang terakhir masuk merupakan barang yang pertama kali keluar. Contoh: Pasir dan sejenisnya.

3. FEFO(First Expired First Out)

Barang yang memiliki masa tenggang atau (*expired date*) yang cepat harus di keluarkan terlebih dahulu. Contoh: Makanan, Minuman dan Obat-obatan.

Modul Umum WMS

Pada WMS harus ada modul - modul yang tersedia di dalamnya, seperti:

1. Inventory Control System

Yang berguna mengecek/melacak ketersediaan barang berdasarkan identitas barang di setiap lokasi dan site. Yang di maksud identitas barang yaitu Lokasi, Site, Nomor Seri, Nomor PO, Kode Pemasok, Tanggal Penerimaan, Tanggal Pengiriman, Quantity, Pallet, dan Pelanggan.

2. Barcode Scanner

Berguna untuk membaca identitas barang sehingga setiap barang tersebut dapat diketahui identitasnya secara cepat dan akurat. Selain itu barcode scanner ini berfungsi sebagai alat untuk membantu pengurangan dan penambahan stok barang secara real time pada gudang pusat dan gudang - gudang cabang jika ada proses transaksi barang keluar dan masuk.

3. Floating Location System

Berfungsi untuk penempatan barang yang bisa ditempatkan di lokasi yang berbeda-beda di gudang. Gudang yang memakai sistem ini adalah gudang yang modern dan *computer-base* dengan *floating location system* dan *warehouse management system*, barang bias ditempatkan dimana saja asalkan lokasi tersebut diupdate di system. Jadi semua barang harus sudah tertempel barcode yang berisi kode unik /packing list dan case dari barang tersebut

4. Gridding System

Suatu warehouse yang baik harus mempunyai grid / lokasi-lokasi didalam gudang yang telah dipetakan untuk penempatan barang-barang. Gridding system yang baik adalah membagi gudang seperti papan catur. Satu Grid biasanya berukuran 3m x 3m. Satu grid dibagi lagi menjadi 3 sub grid contoh A, B, C.

2.7.4 Manfaat WMS

Dibawah ini merupakan manfaat dari penggunaan WMS, seperti :

1. Mempercepat proses Lead Time, hal ini akan berpengaruh besar pada proses manufacturing dan deliver to customer.
2. Mengetahui seluruh proses transaksi yang terjadi pada gudang dan jumlah stok setiap barang dengan cepat dan akurat secara real time.
3. Mengatur proses (FIFO,LIFO,FEFO)
4. Dapat menghitung waktu setiap proses lead time, hal ini akan berpengaruh pada perhitungan produktivitas gudang dan mempermudah upaya peningkatannya.

5. Mengatur lokasi penyimpanan barang sesuai jumlah baran dan jenis barang sehingga tertata secara optimal.
6. Memudahkan perhitungan persediaan barang secara berkala.
7. Dapat melacak persedian barang secara cepat dan akurat di setiap lokasi dan site.

[1] Sumber: “Warehouse Management System”. Kompasiana. Web, 9 April 2018. https://www.kompasiana.com/ninarosdiana/warehouse-management-system-wms_55007267813311e118fa77fa

STUDI PUSTAKA BUILDING AUTOMATION SYSTEM (BAS)

Pengertian BAS

Building automation system adalah sebuah pemrograman, komputerisasi, intelligent network dari peralatan elektronik yang memonitor dan mengontrol sistem mekanis dan sistem penerangan dalam sebuah gedung. Building Automation Systems (BAS) mengoptimasi start-up dan performansi dari peralatan HVAC dan sistem alarm. BAS menambah dalam jumlah besar interaksi dari mekanikal subsistem dalam gedung, meningkatkan kenyamanan pemilik, minimasi energi yang digunakan, dan menyediakan off-site kontrol gedung. BAS berbasis kontrol komputer untuk mengkoordinasi, mengorganisasi, dan mengoptimasi kontrol subsistem pada gedung seperti keamanan, kebakaran/keselamatan, elevator, dan lain-lain.

Bagian dari BAS

Building Automation System memiliki beberapa bagian sistem seperti :

1. Controller

Controller yang digunakan biasanya terdiri dari satu atau lebih PLC (*Programmable Logic Controllers*), dengan pemrograman tertentu. PLC dalam BAS digunakan untuk mengontrol peralatan yang biasanya digunakan dalam sebuah gedung.

2. Occupancy Sensor

Occupancy biasanya didasarkan pada waktu dari jadwal harian. *Override switch* atau sensor dapat digunakan untuk memantau occupancy pada beberapa daerah internal gedung.

3. Lighting

Lighting dapat dinyalakan maupun dimatikan dengan *Building Automation System* berdasarkan waktu harian, atau pengatur waktu dan sensor. Contoh sederhana sistem tersebut adalah menyalanya lampu pada suatu ruangan setelah setengah jam orang terakhir keluar dari ruangan tersebut.

4. Air Handler

Air handler digunakan untuk mengatur keluar masuknya udara dalam gedung. Pengaturan ini dilakukan untuk menjaga agar udara tetap sesuai dengan kebutuhan serta kesehatan manusia yang ada dalam gedung tersebut.

5. Central Plant

Central Plant dibutuhkan untuk menyuplai air-handling unit dengan air.

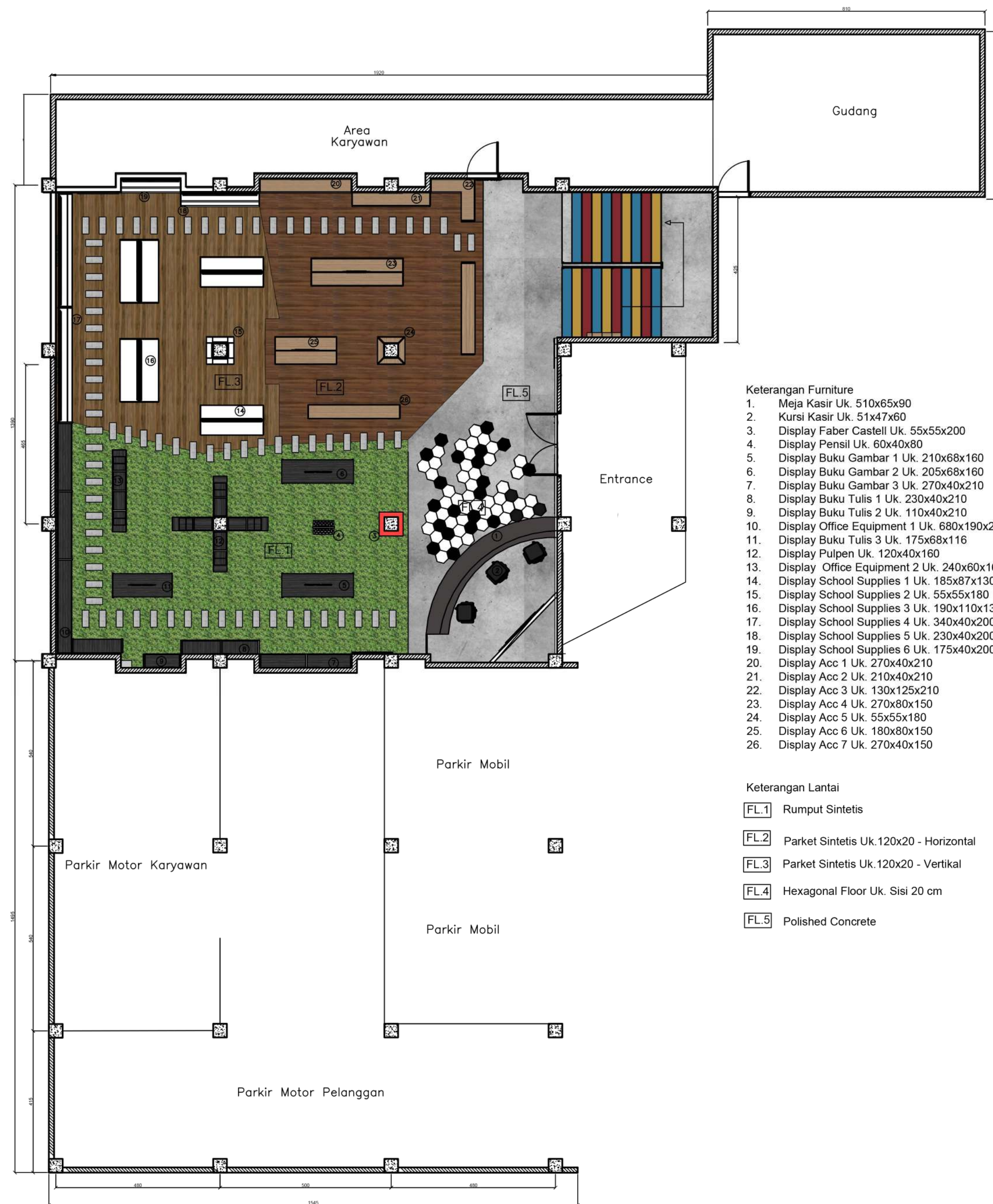
6. Alarms and Security

Banyak *Building Automation System* memiliki kemampuan alarm. Jika sebuah alarm dideteksi, alarm tersebut dapat diprogram untuk memberitahukan seseorang. Pemberitahuan dapat dilakukan melalui komputer, pager maupun suara alarm. *Sistem security* dapat disambungkan pada building automation system. Jika occupancy sensor ada, maka sensor tersebut dapat juga digunakan sebagai alarm pencuri.

Topologi BAS

Jaringan otomatis gedung terdiri dari primary dan secondary bus yang terdiri dari *Programmable Logic Controllers*, input / output dan sebuah *user interface (human interface device)*. Primary dan secondary bus dapat berupa kabel fiber optik, ethernet, ARCNET, RS-232, RS-485 atau wireless network. *Controller* digunakan dengan software yang akan bekerja dengan standar BACnet, LanTalk, dan ASHRAE. Input dan output berupa analog dan digital (binary). Input analog digunakan untuk membaca pengukuran variabel. Input digital mengindikasikan apabila device menyala atau tidak. Output analog mengontrol kecepatan atau posisi dari peralatan, seperti variable frequency drive, sebuah I-P transducer, atau sebuah aktuator. Output digital digunakan untuk membuka dan menutup relay dan switch.

[1] Sumber: "Build Automation System". Scribd. Web, 9 April 2018.
<https://id.scribd.com/doc/114387521/Building-Automation-System>



Keterangan Furniture

1. Meja Kasir Uk. 510x65x90
2. Kursi Kasir Uk. 51x47x60
3. Display Faber Castell Uk. 55x55x200
4. Display Pensil Uk. 60x40x80
5. Display Buku Gambar 1 Uk. 210x68x160
6. Display Buku Gambar 2 Uk. 205x68x160
7. Display Buku Gambar 3 Uk. 270x40x210
8. Display Buku Tulis 1 Uk. 230x40x210
9. Display Buku Tulis 2 Uk. 110x40x210
10. Display Office Equipment 1 Uk. 680x190x210
11. Display Buku Tulis 3 Uk. 175x68x116
12. Display Pulpen Uk. 120x40x160
13. Display Office Equipment 2 Uk. 240x60x160
14. Display School Supplies 1 Uk. 185x87x130
15. Display School Supplies 2 Uk. 55x55x180
16. Display School Supplies 3 Uk. 190x110x130
17. Display School Supplies 4 Uk. 340x40x200
18. Display School Supplies 5 Uk. 230x40x200
19. Display School Supplies 6 Uk. 175x40x200
20. Display Acc 1 Uk. 270x40x210
21. Display Acc 2 Uk. 210x40x210
22. Display Acc 3 Uk. 130x125x210
23. Display Acc 4 Uk. 270x80x150
24. Display Acc 5 Uk. 55x55x180
25. Display Acc 6 Uk. 180x80x150
26. Display Acc 7 Uk. 270x40x150

Keterangan Lantai

- FL.1 Rumput Sintetis
- FL.2 Parket Sintetis Uk. 120x20 - Horizontal
- FL.3 Parket Sintetis Uk. 120x20 - Vertikal
- FL.4 Hexagonal Floor Uk. Sisi 20 cm
- FL.5 Polished Concrete



Lantai 1 Area Alat Tulis dan Parkir
Skala 1 : 100



RI 141501 TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
FADP - ITS

NAMA : Ridoni Syahputra

NRP : 08411440000021

DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT

TANGGAL : 4 Juli 2018

SATUAN : cm

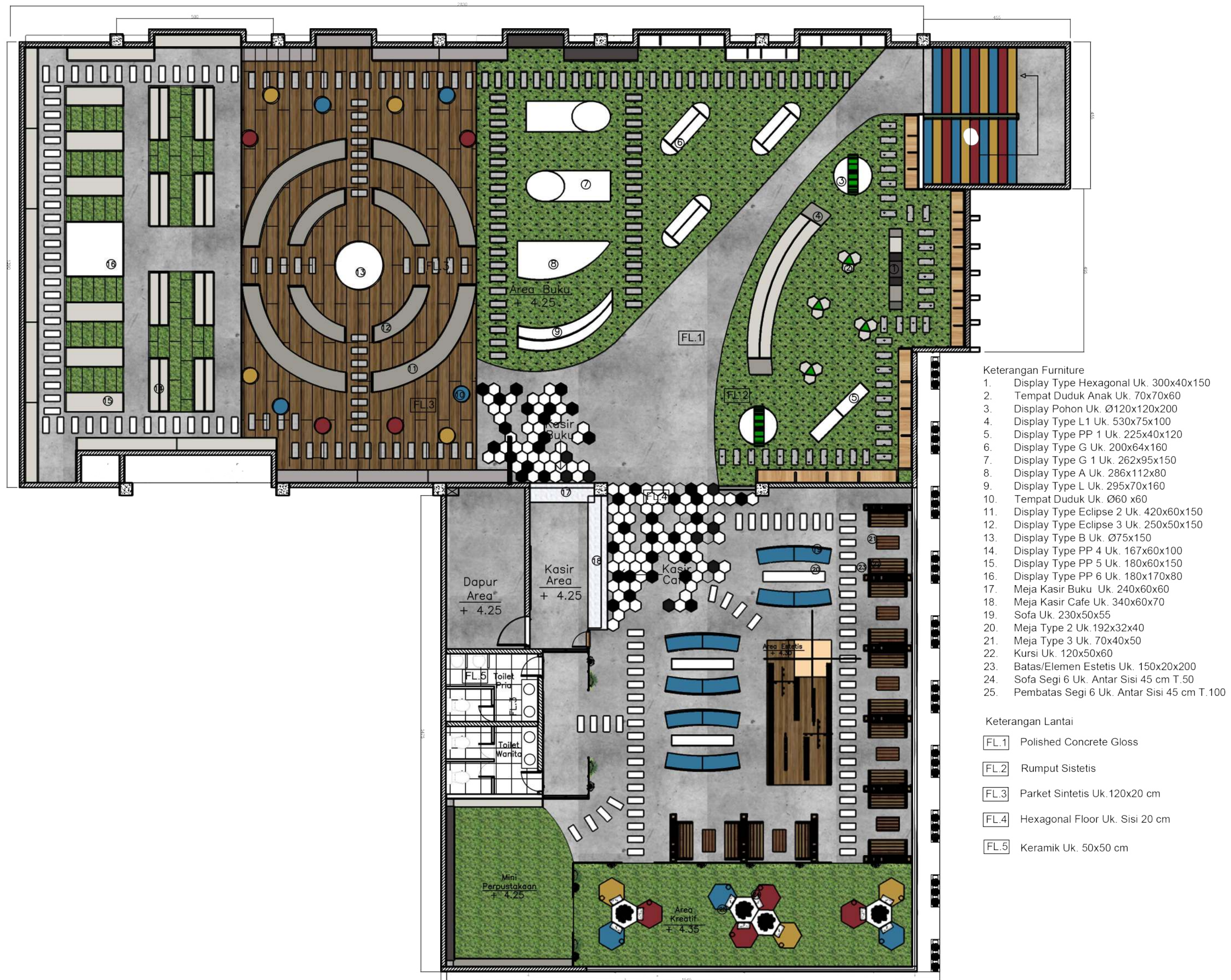
SKALA : 1 : 100

PARAF

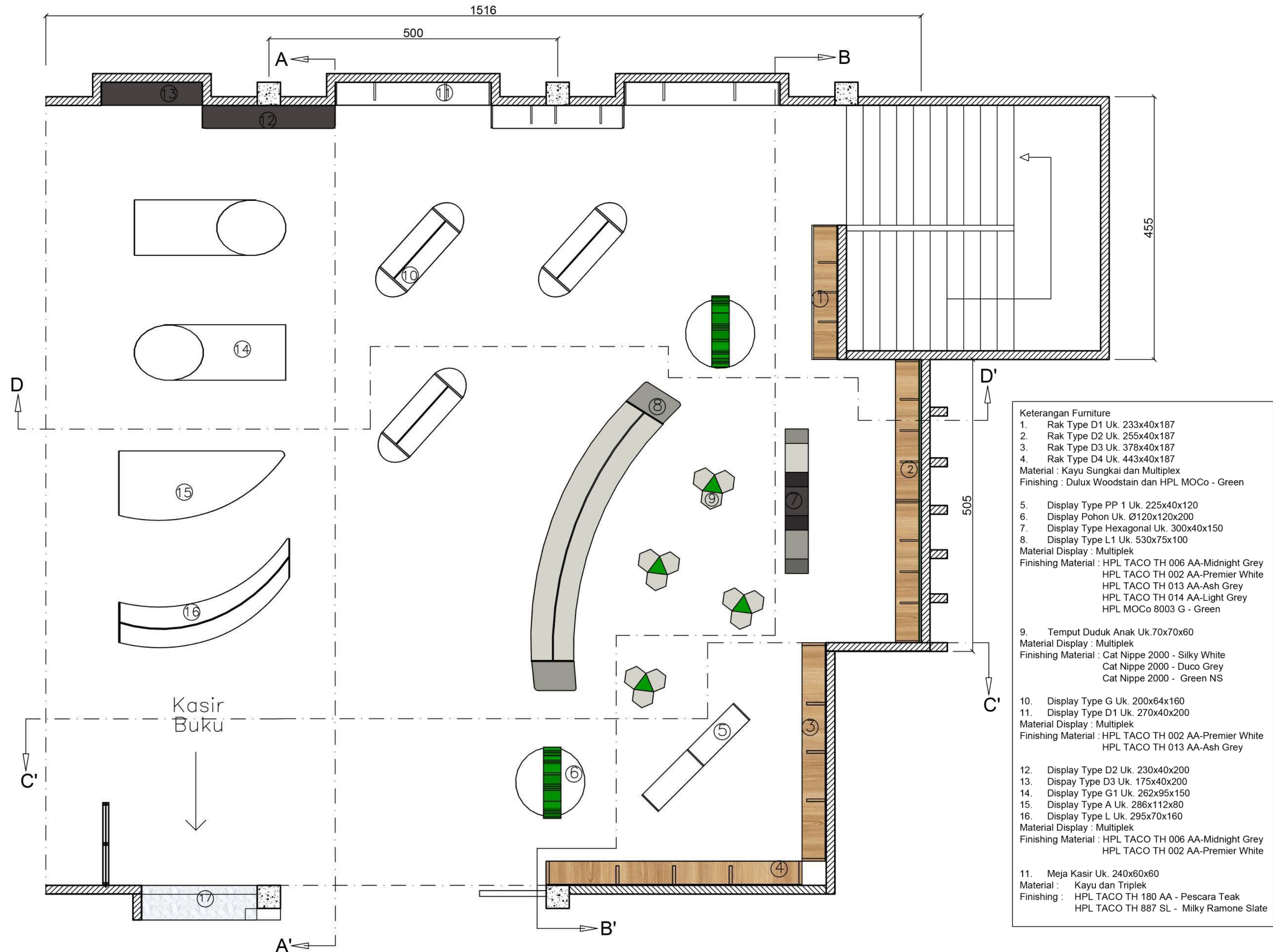
NILAI

DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF
UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA

GAMBAR:
Rencana Lantai dan Layout Furniture Lantai 1

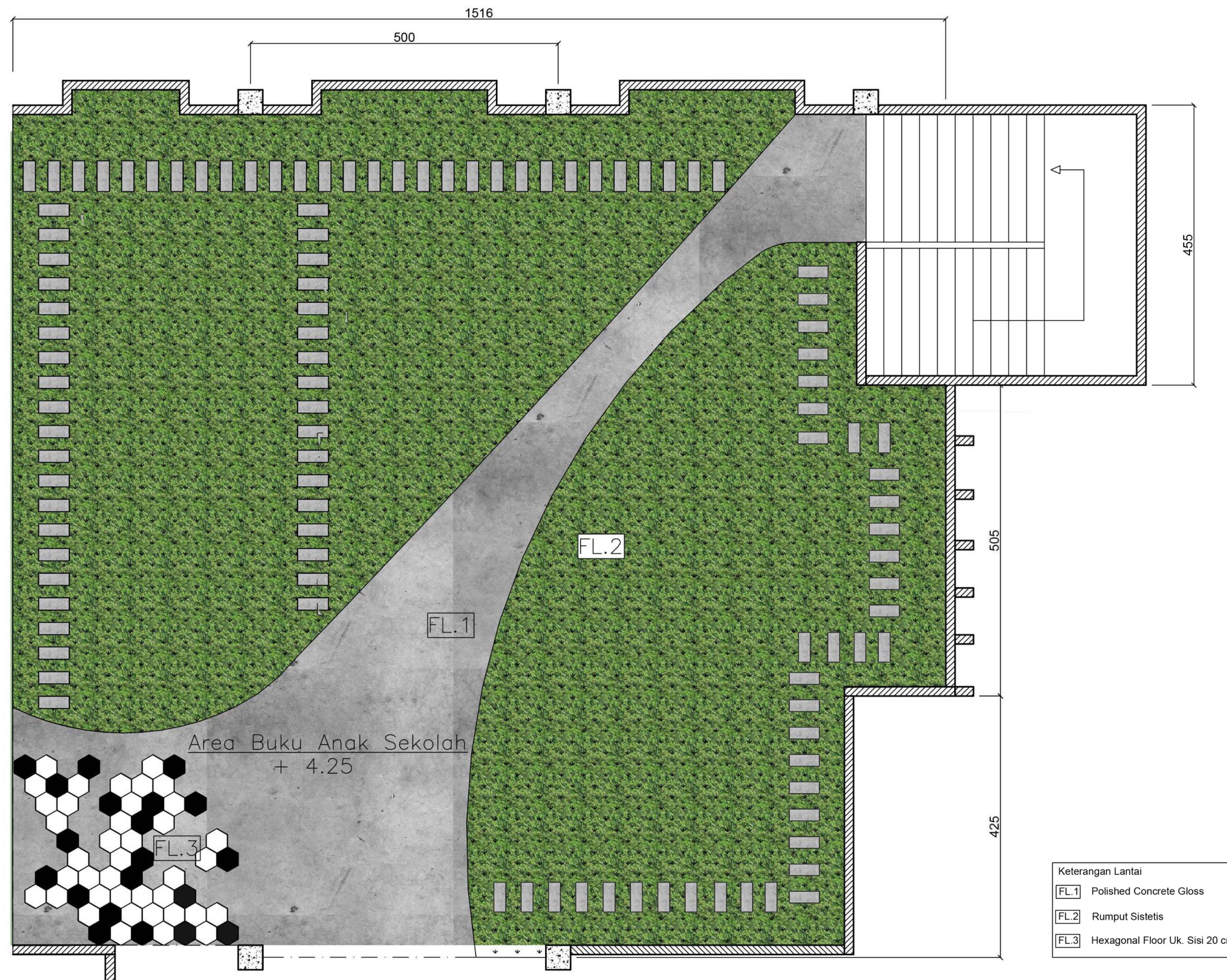


Lantai 2 Area Buku Dan Cafeteria
Skala 1 : 100



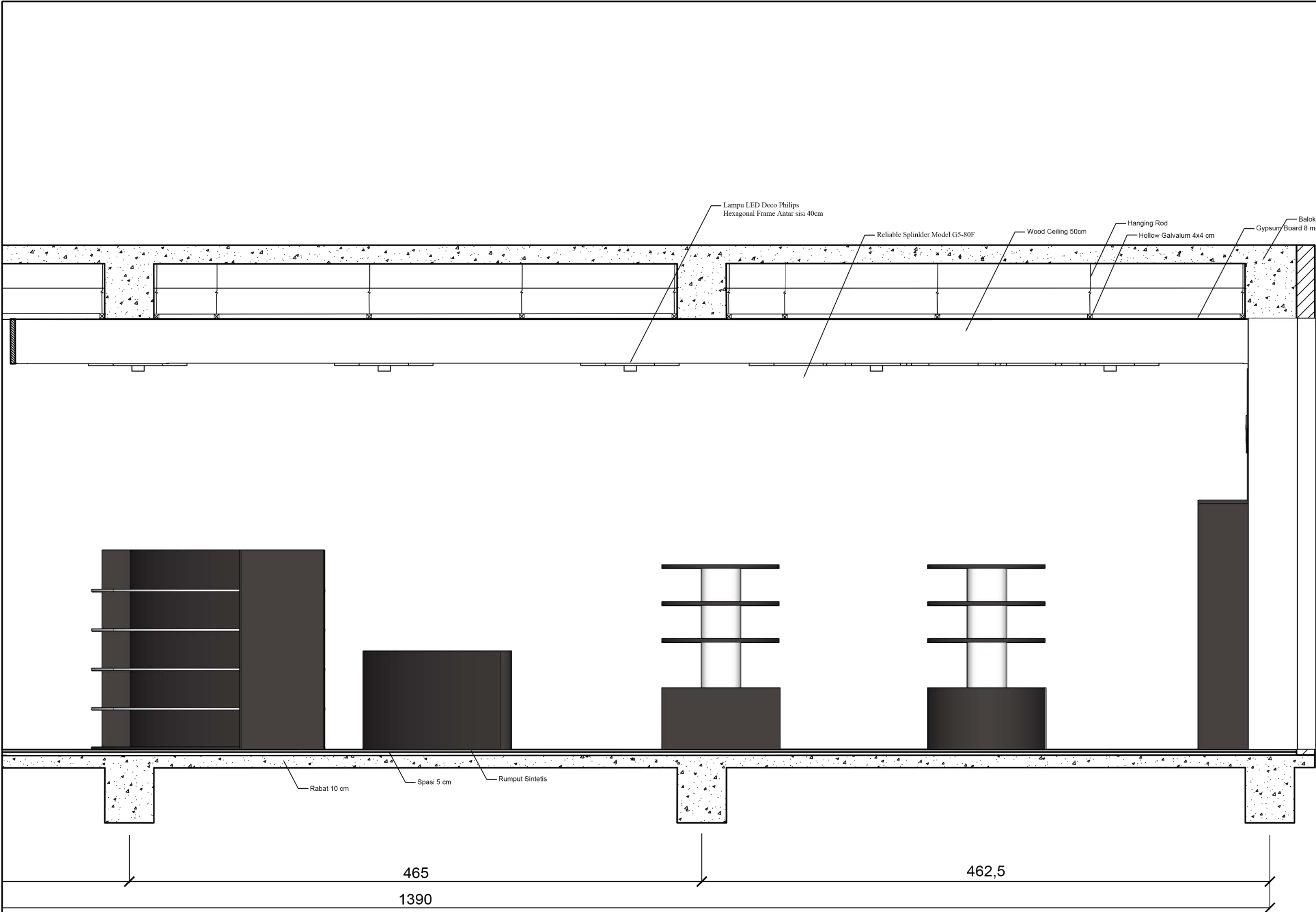
Layout Furniture Area Buku Anak Sekolah
Skala 1 : 50

<p>RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS</p> <p>JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA</p>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 0841144000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1 : 50		
	GAMBAR: Layout Furniture Ruang Terpilih 1			



Rencana Lantai Area Buku Anak Sekolah
Skala 1 : 50

	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 50		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Rencana Lantai Ruang Terpilih 1		



Keterangan Furniture

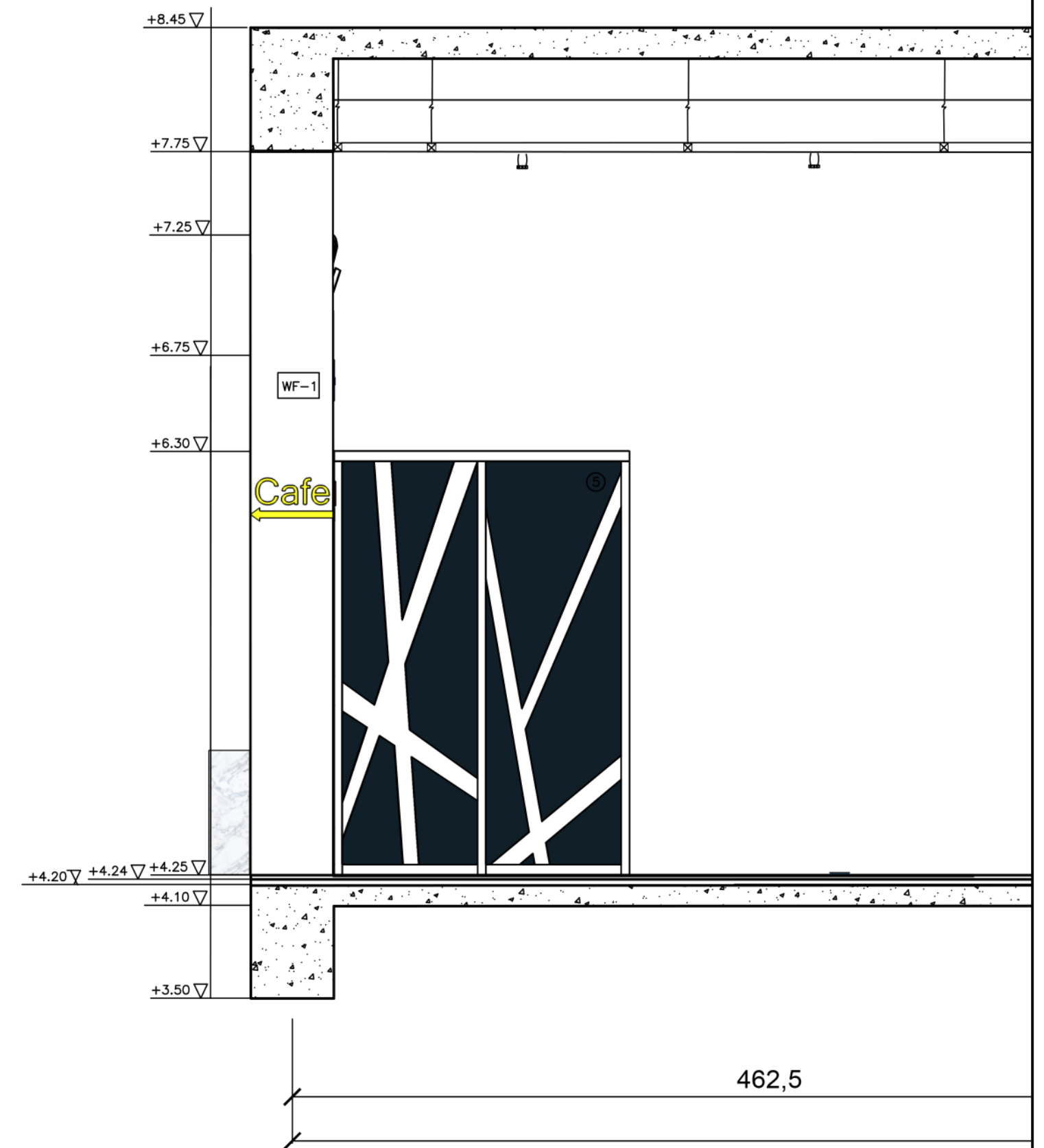
1. Display Type D2 Uk. 230x40x200
 2. Display Type D3 Uk. 175x40x200
 3. Display Type G1 Uk. 262x95x150
 4. Display Type A Uk. 286x112x80
- Material Display : Multiplek
Finishing Material : HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
HPL TACO TH 002 AA-Premier White
5. Partisi Kaca Area Toilet 142x205
- Material : Kayu dan Kaca
Finishing : HPL TACO TH 002 AA - Premiere White

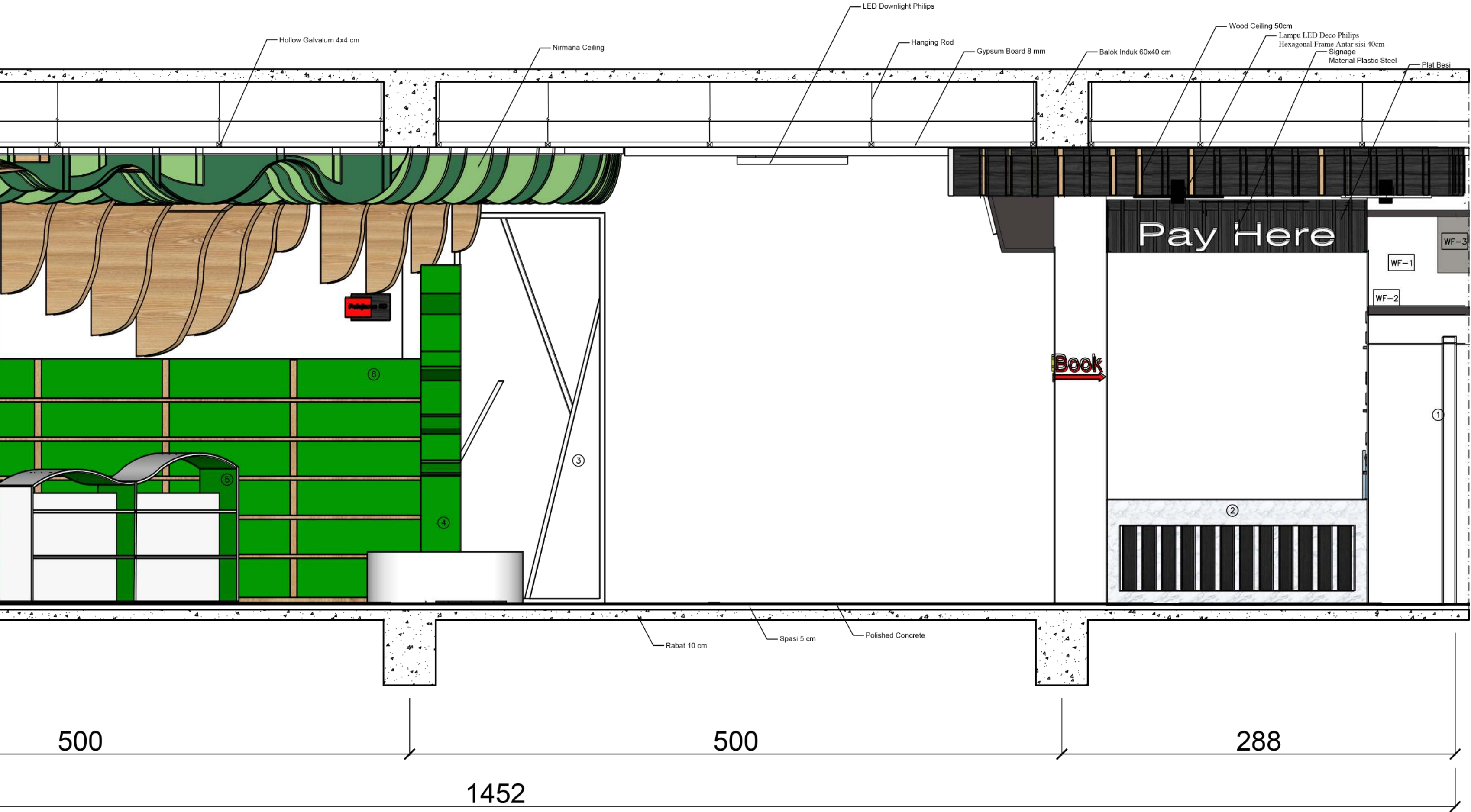
Keterangan Dinding:

WF-1 Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P

Potongan A-A' Area Buku
Skala 1 : 25

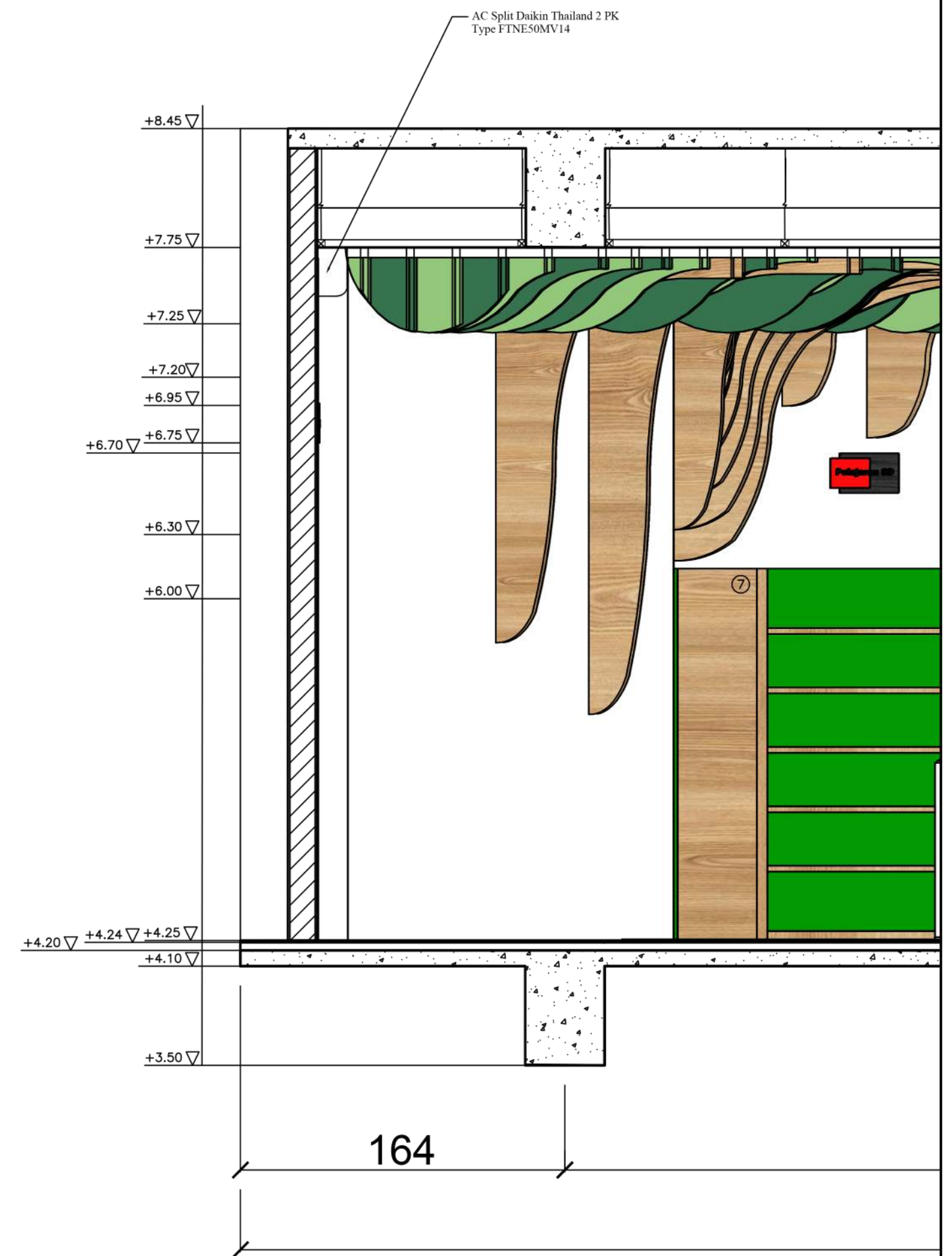
	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1:25		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Potongan Area Buku Anak A-A'		

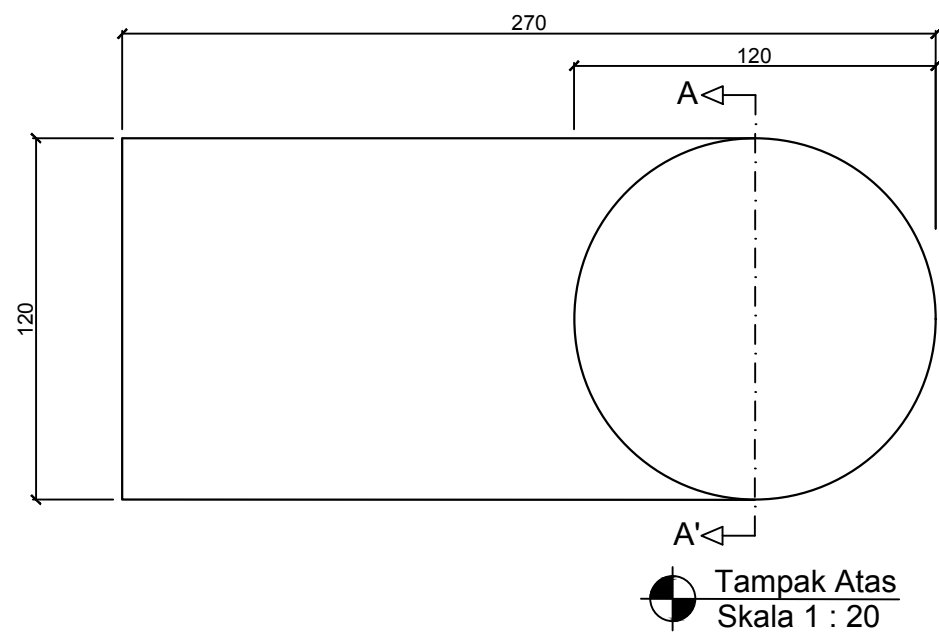




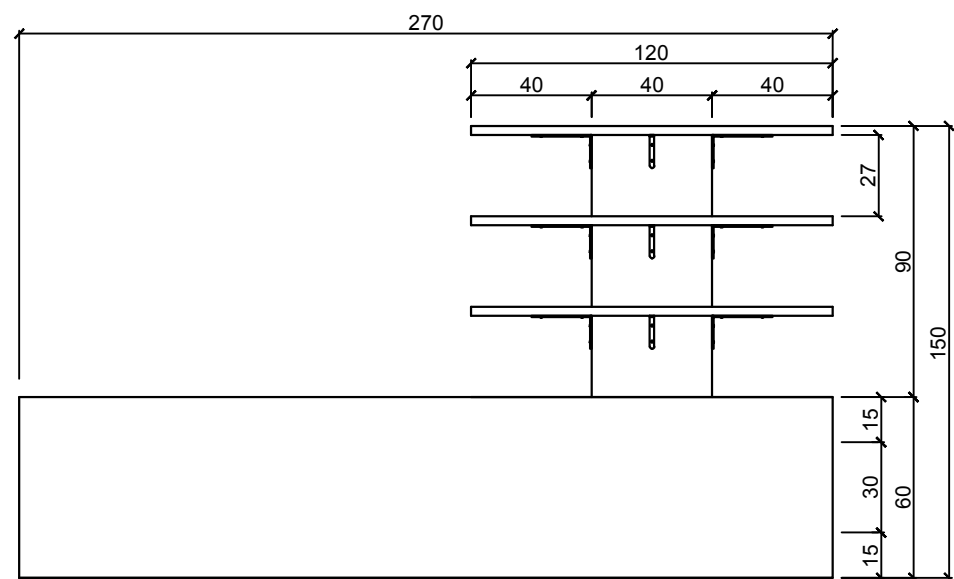
- Keterangan Furniture
- Partisi Estetis 1 Uk. 145x5x200 cm
Material : Kayu dan Kaca
Finishing: HPL TACO TH 002 AA-Premier White
 - Meja Kasir Uk. 240x60x60
Material : Kayu dan Triplek
Finishing : HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
HPL TACO TH 887 SL - Milky Ramone Slate
 - Partisi Estetis 2 Uk. 120x5x300 cm
Material : Kayu dan Kaca
Finishing: HPL TACO TH 002 AA-Premier White
 - Display Pohon Uk. Ø120x120x200
 - Display Type PP 1 Uk. 225x40x120
Material Display : Multiplek
Finishing Material : HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
HPL TACO TH 002 AA-Premier White
HPL TACO TH 013 AA-Ash Grey
HPL TACO TH 014 AA-Light Grey
HPL MOCO 8003 G - Green
 - Rak Type D3 Uk. 378x40x187
 - Rak Type D4 Uk. 443x40x187
Material : Kayu Sungkai dan Multiplex
Finishing : Dulux Woodstain dan HPL MOCO - Green
- Keterangan Dinding:
- | | |
|------|--|
| WF-1 | Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P |
| WF-2 | Cat Nippon Paint - Enchanted State NP N 1922 P |
| WF-3 | Cat Nippon Paint - Gray Drops NP OW 1087 P |

Potongan C-C' Area Buku
Skala 1 : 25

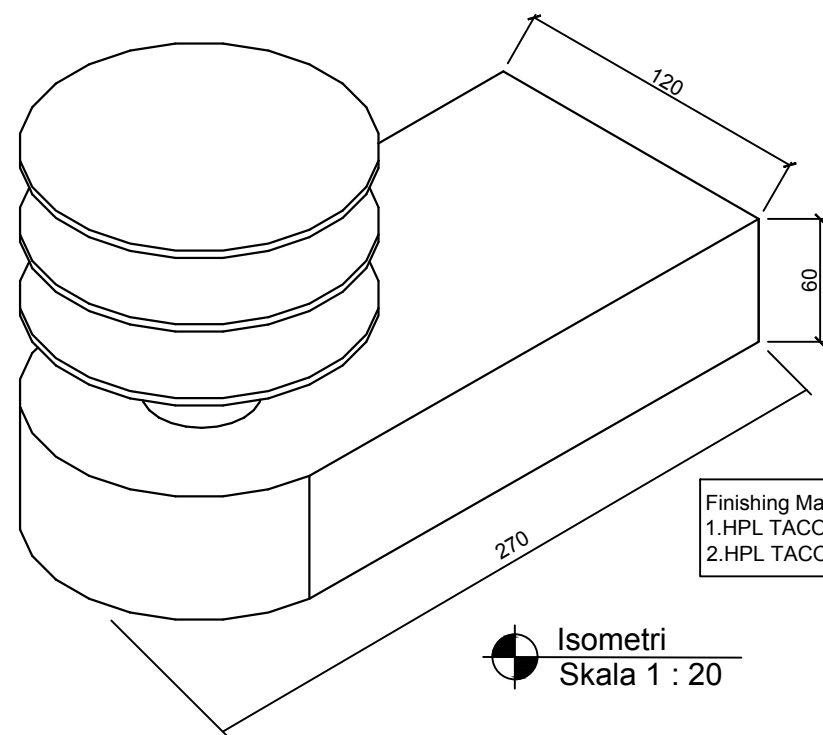




Tampak Atas
Skala 1 : 20

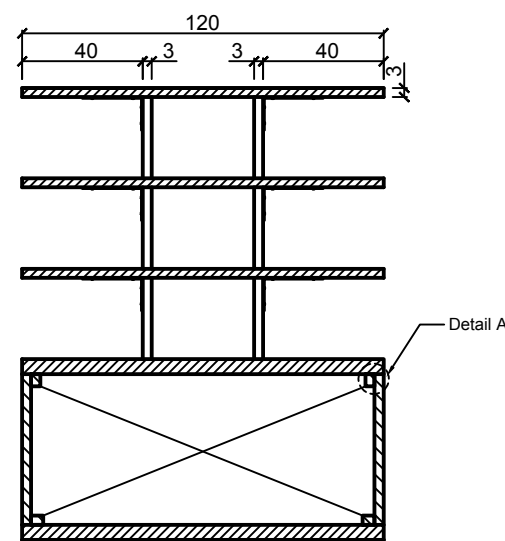


Tampak Depan
Skala 1 : 20

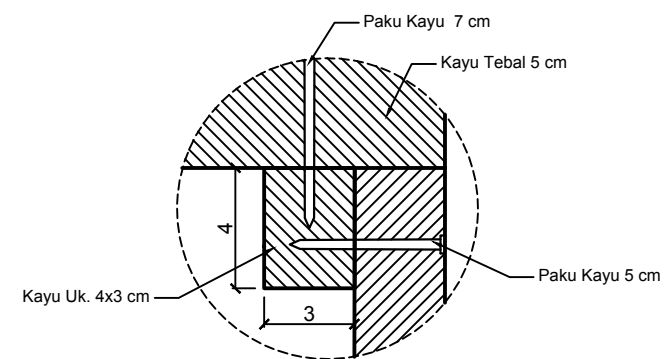


Isometri
Skala 1 : 20


Finishing Material :
1.HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
2.HPL TACO TH 002 AA-Premier White

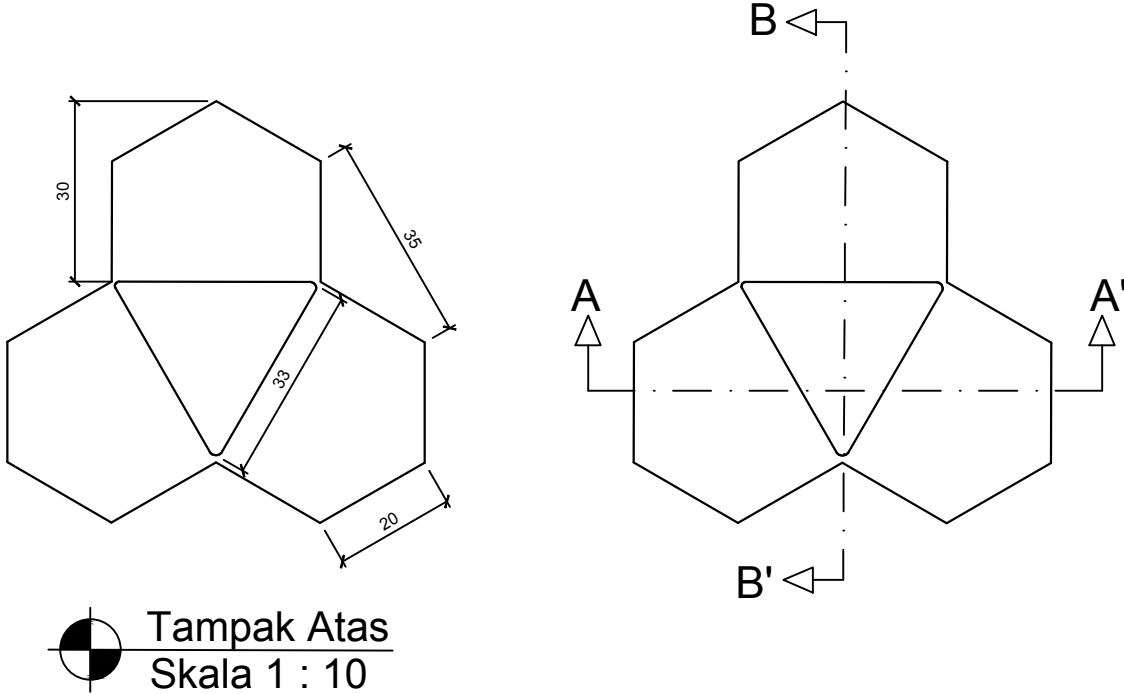


Potongan A-A'
Skala 1 : 20

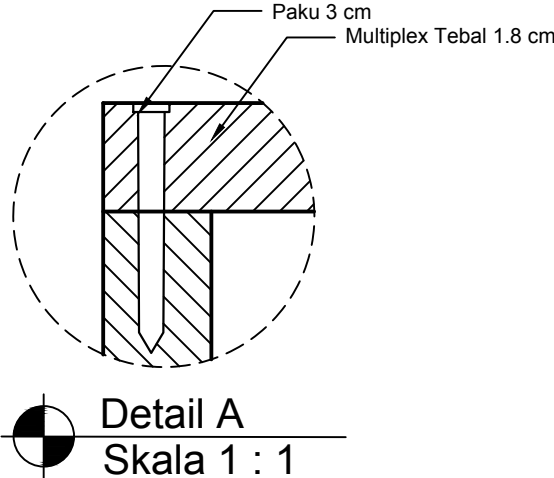


Detail A
Skala 1 : 2

 Ri 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1 : 20		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Detail Furniture 2 - Display Type G		

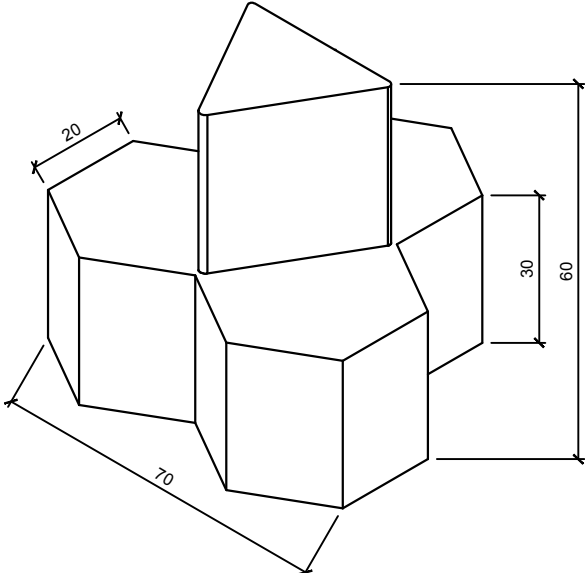


Tampak Atas
Skala 1 : 10

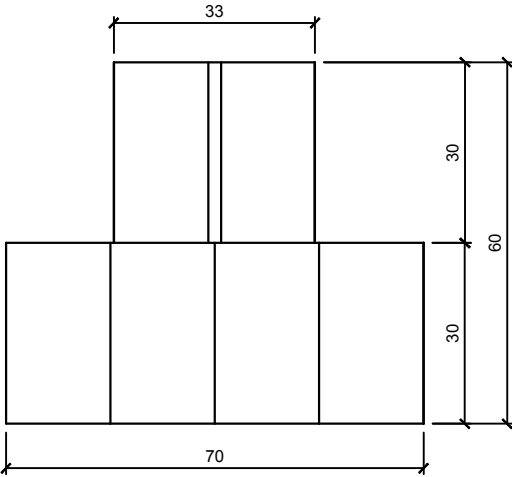


Detail A
Skala 1 : 1

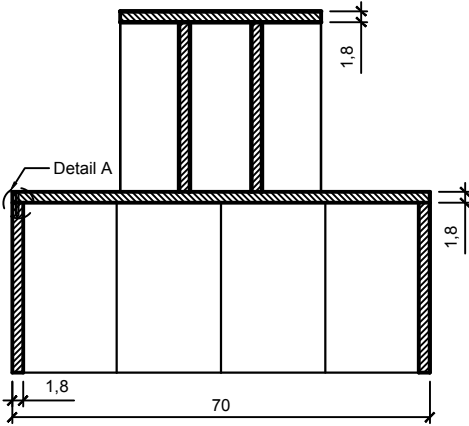
- Finishing Material :
1. Cat Nippe 2000 - Silky White
 2. Cat Nippe 2000 - Duco Grey
 3. Cat Nippe 2000 - Green NS



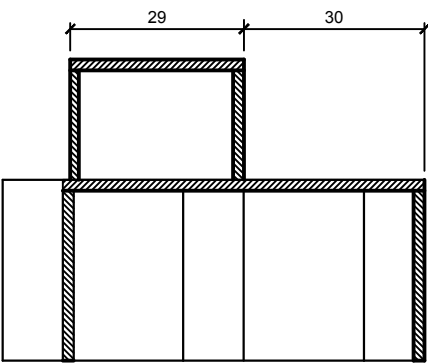
Isometri
Skala 1 : 10




Tampak Depan
Skala 1 : 10

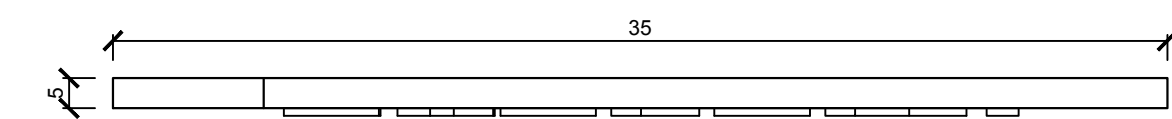


Potongan A-A'
Skala 1 : 10

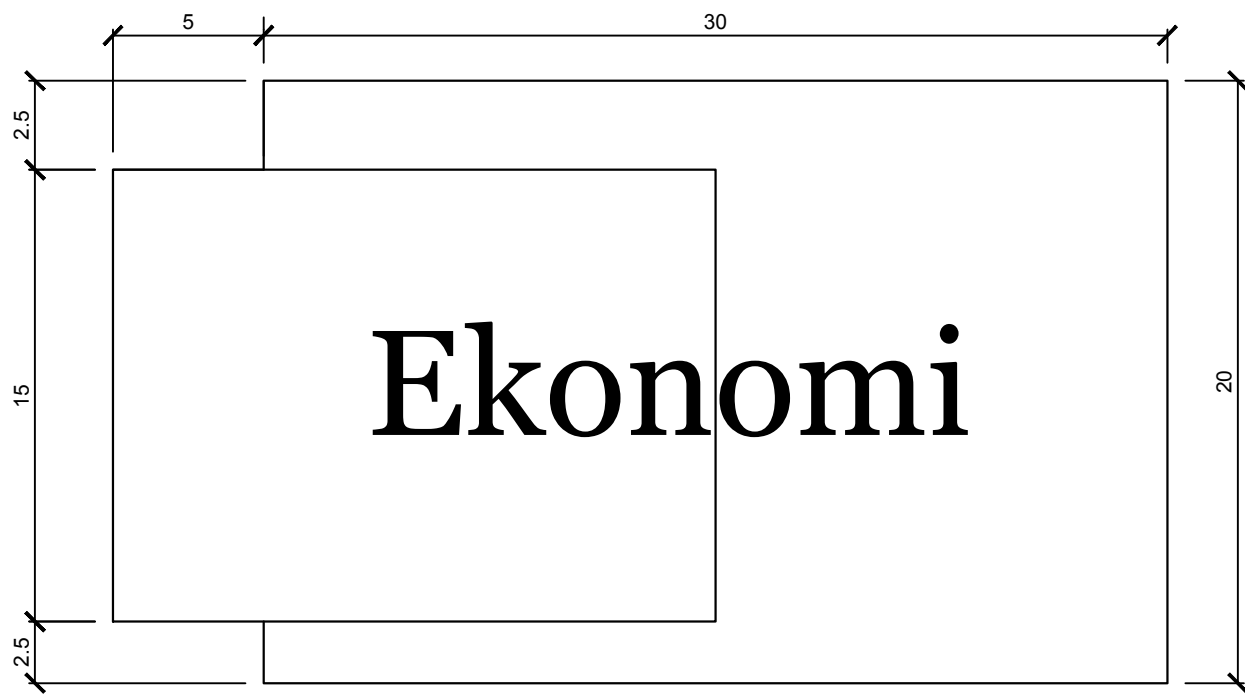


Potongan B-B'
Skala 1 : 10

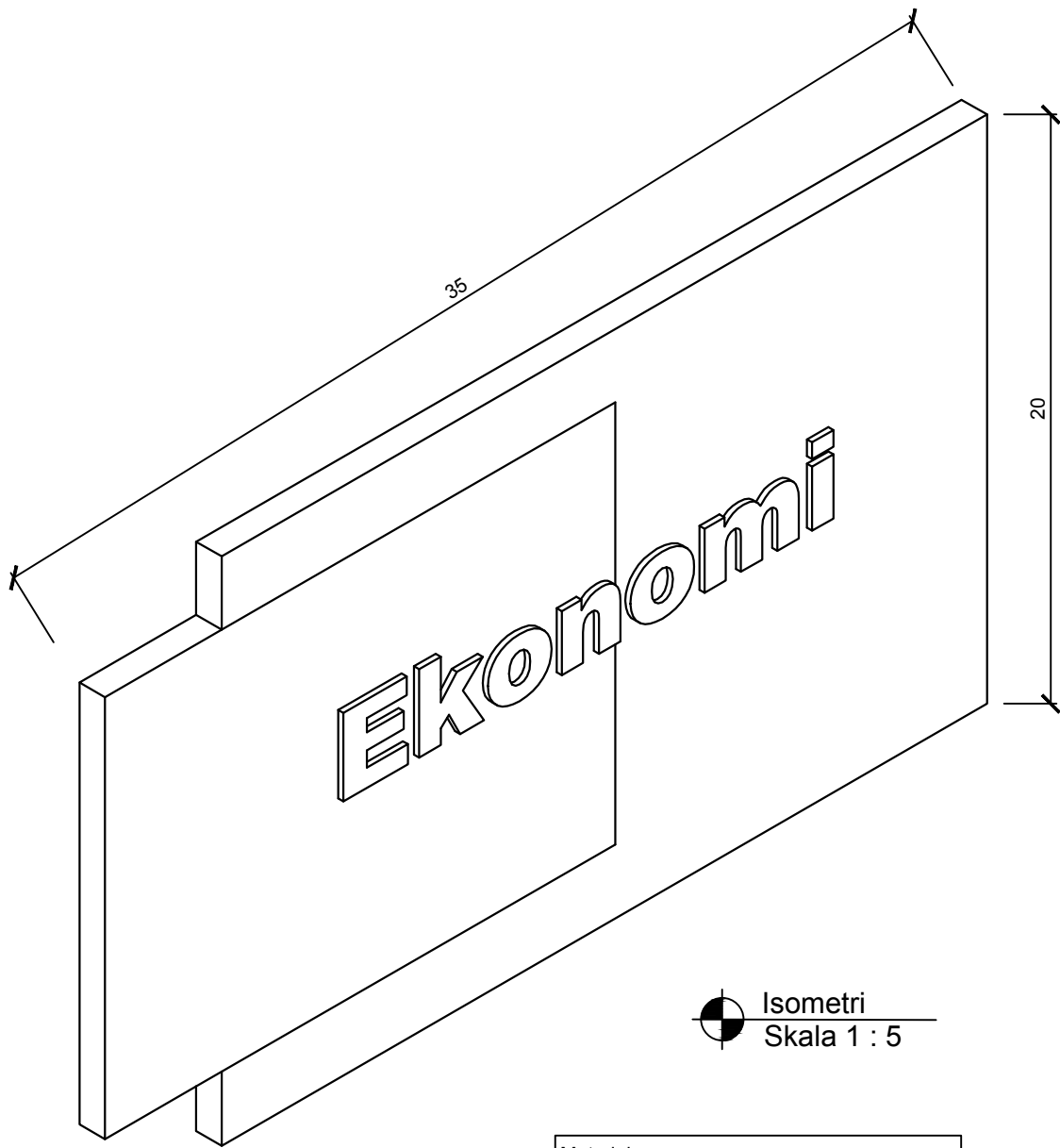
 <p>ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember</p>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 10		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Detail Furniture 2 - Tempat Duduk Anak Area Buku		



Tampak Atas
Skala 1 : 5




Tampak Depan
Skala 1 : 5



Isometri
Skala 1 : 5


- Material :
1. Papan Kayu
 2. Glasstone Tebal 1 cm
- Finishing :
1. HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak

 <div>Ri 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS</div>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1 : 5		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA			GAMBAR: Detail Estetis 2 - Signage Area Buku	



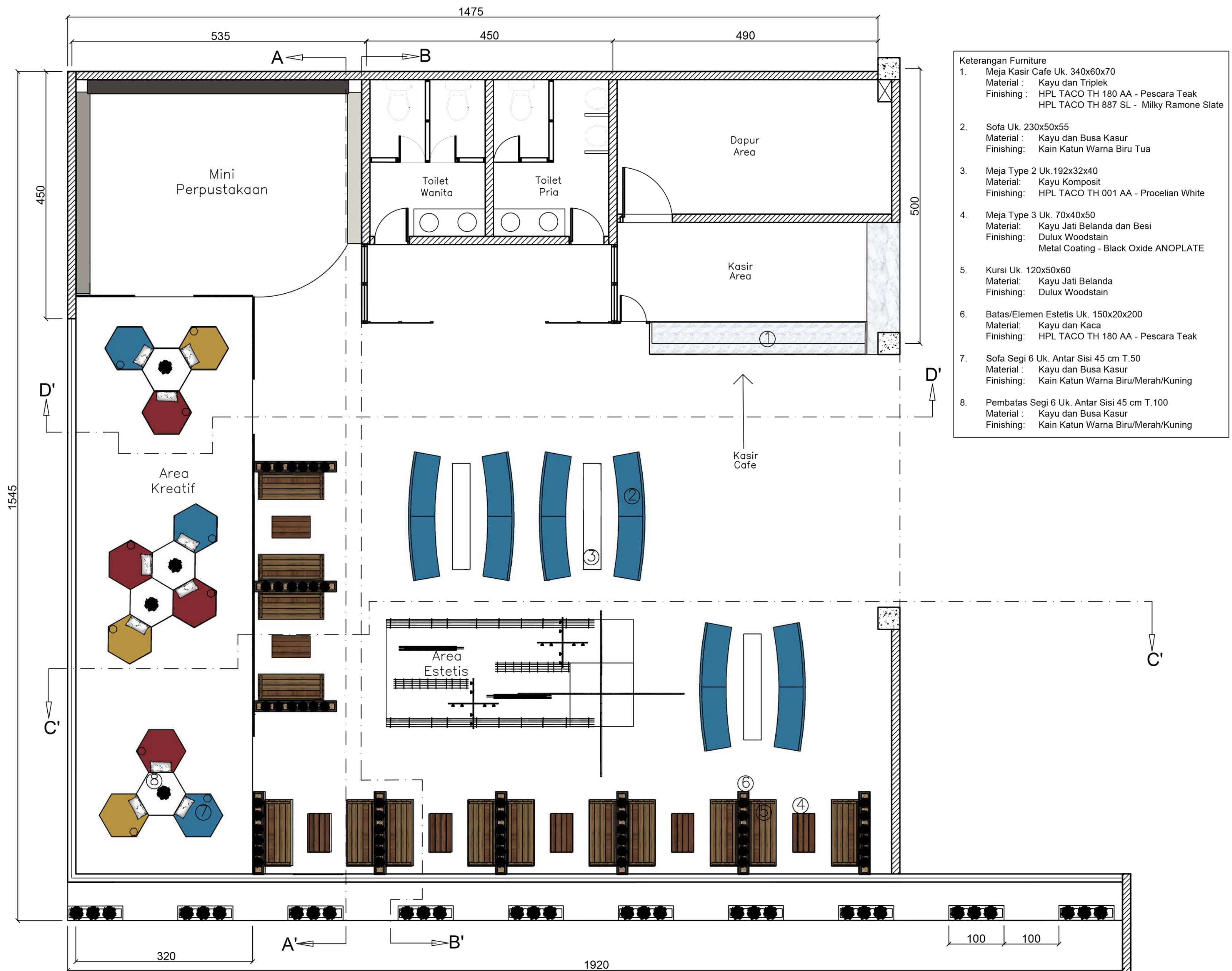
 <small>ITS</small> <small>INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA</small>	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Arie Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
	JUDUL : DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE 'TODAMAS' DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Perspektif Area Buku Anak Sekolah - View 1		



 ITS INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Arie Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
JUDUL DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE 'TODAMAS' DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Perspektif Area Buku Anak Sekolah - View 2		



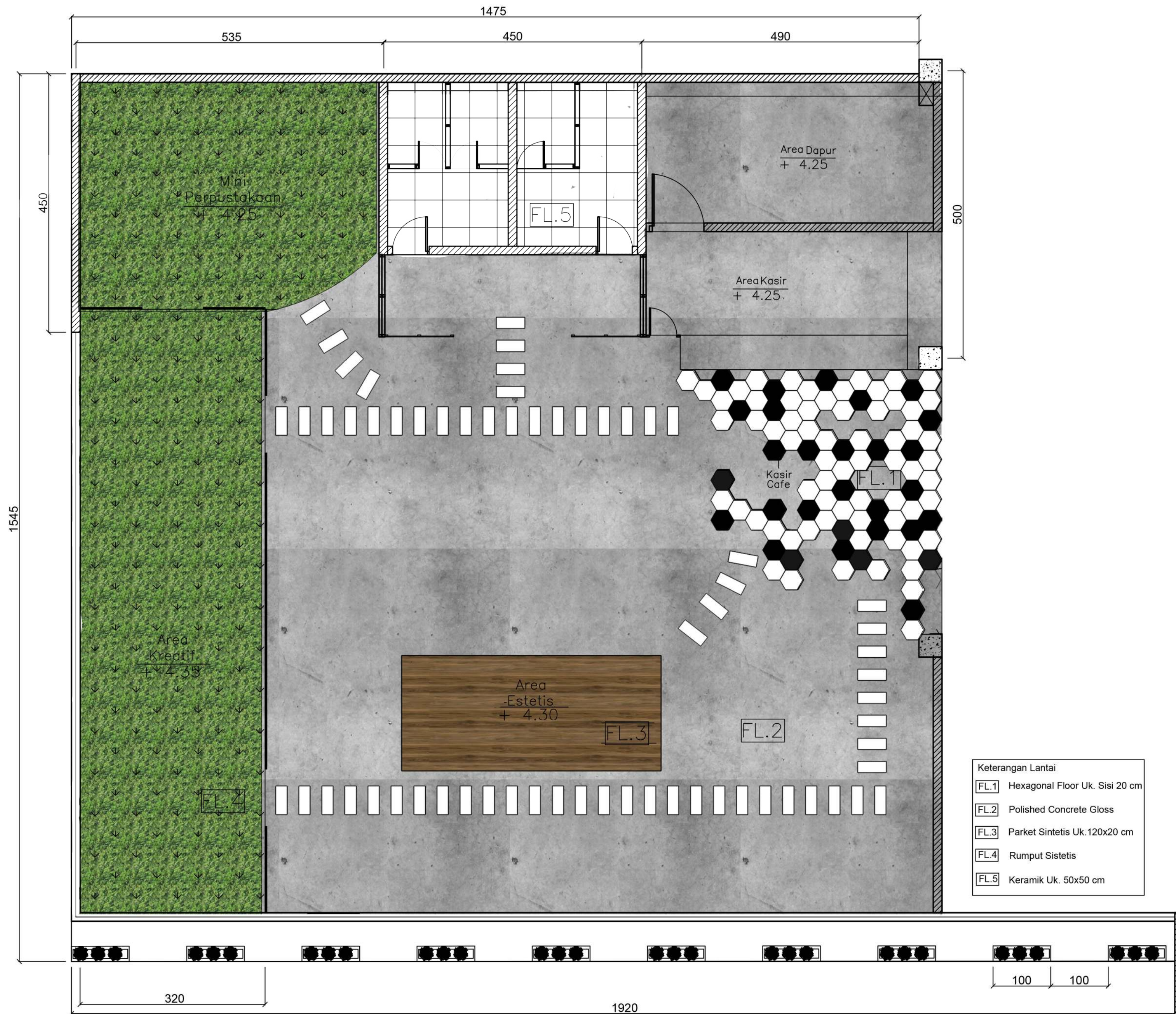
 <small>ITS</small> <small>INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA</small>	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Arie Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
JUDUL DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TODAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Perspektif Area Buku Anak Sekolah - View 3		



- Keterangan Furniture
- Meja Kasir Cafe Uk. 340x60x70
Material : Kayu dan Triplek
Finishing : HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
HPL TACO TH 887 SL - Milky Ramone Slate
 - Sofa Uk. 230x50x55
Material : Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru Tua
 - Meja Type 2 Uk. 192x32x40
Material: Kayu Komposit
Finishing: HPL TACO TH 001 AA - Procelian White
 - Meja Type 3 Uk. 70x40x50
Material: Kayu Jati Belanda dan Besi
Finishing: Dulux Woodstain
Metal Coating - Black Oxide ANOPLATE
 - Kursi Uk. 120x50x60
Material: Kayu Jati Belanda
Finishing: Dulux Woodstain
 - Batas/Elemen Estetis Uk. 150x20x200
Material: Kayu dan Kaca
Finishing: HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
 - Sofa Segi 6 Uk. Antar Sisi 45 cm T.50
Material : Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru/Merah/Kuning
 - Pembatas Segi 6 Uk. Antar Sisi 45 cm T.100
Material : Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru/Merah/Kuning


Layout Furniture Area Cafe
Skala 1 : 50

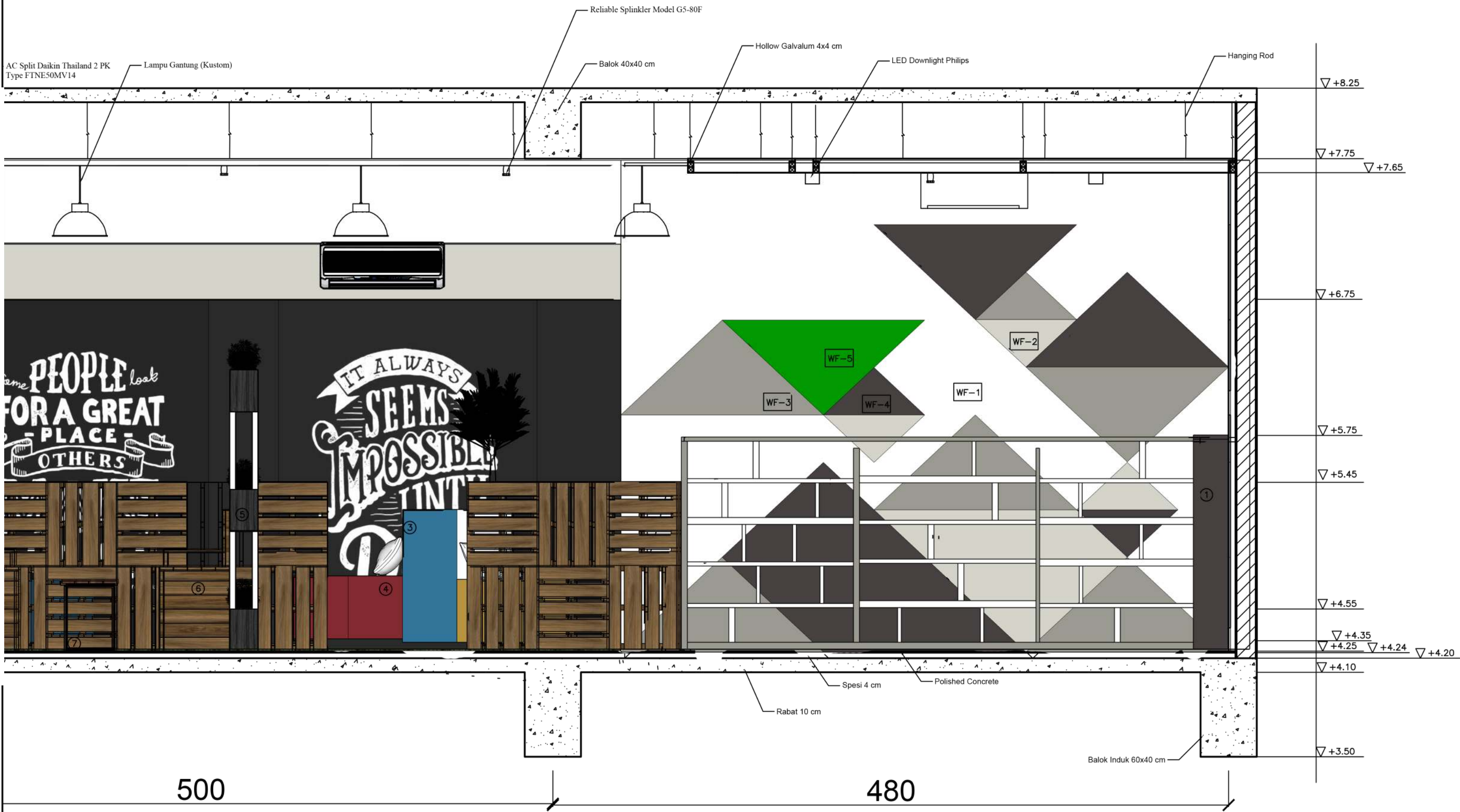
<p>RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS</p>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 50		
<p>JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA</p>		<p>GAMBAR: Layout Furniture Ruang Terpilih 2</p>		



Keterangan Lantai	
FL.1	Hexagonal Floor Uk. Sisi 20 cm
FL.2	Polished Concrete Gloss
FL.3	Parket Sintetis Uk. 120x20 cm
FL.4	Rumput Sistetis
FL.5	Keramik Uk. 50x50 cm

Rencana Lantai Area Cafe
Skala 1 : 50

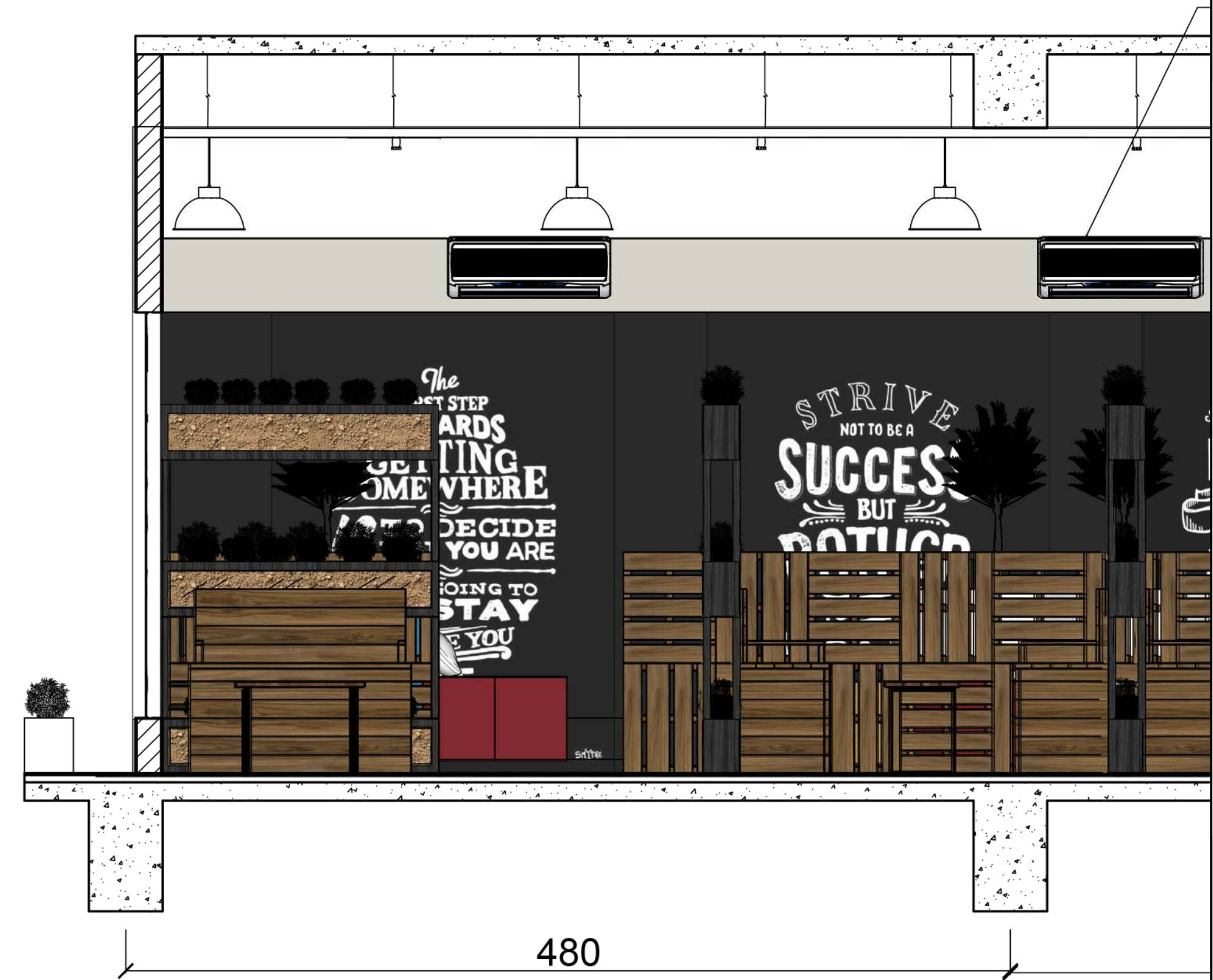
 RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT	SKALA : 1 : 50		
	JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Rencana Lantai Ruang Terpilih 2		

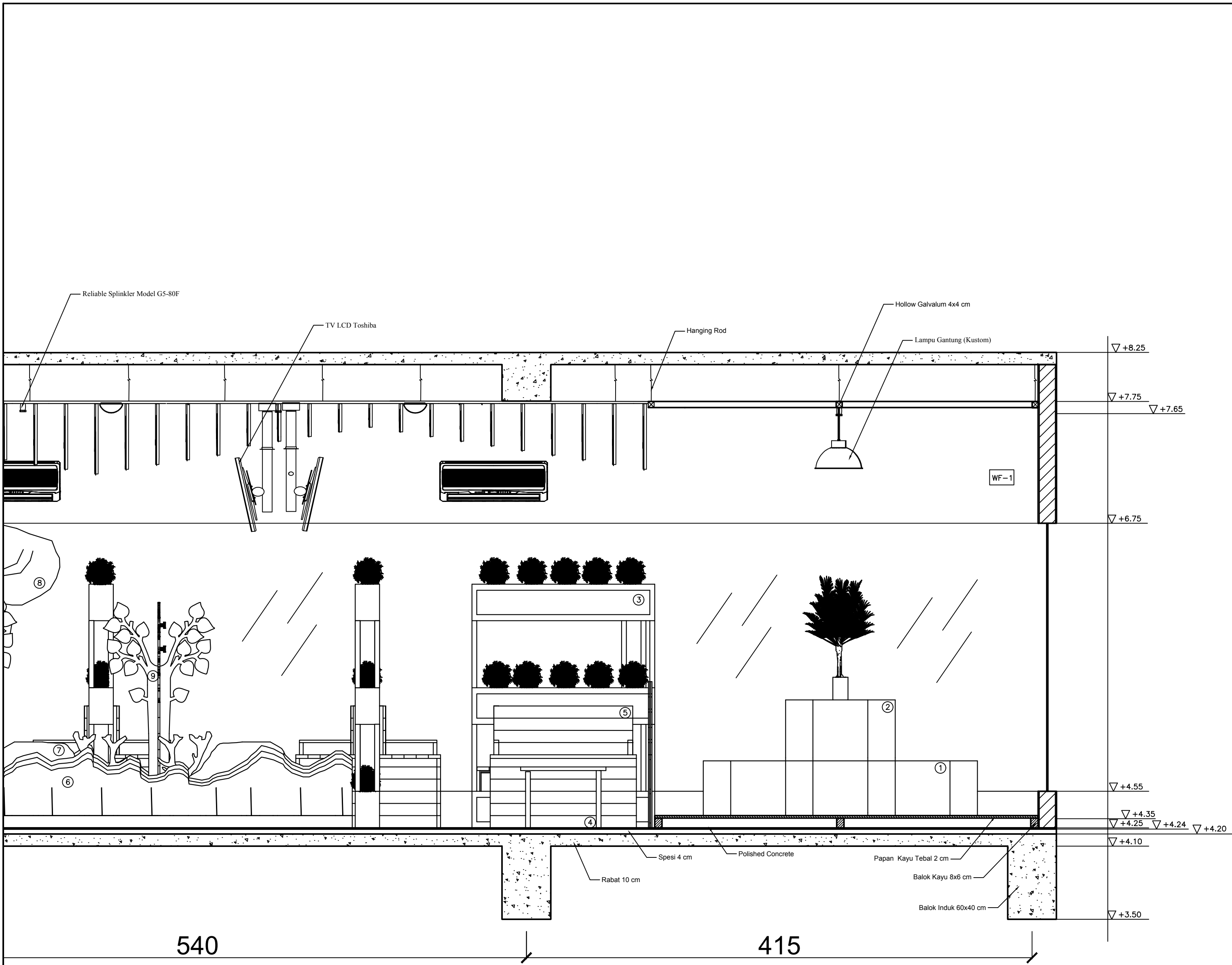


Potongan A-A' Area Cafe
Skala 1 : 25

- Keterangan Furniture**
- Rak Buku Type 1 Uk. 390x40x150
Material: Kayu Komposit
Finishing: HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
HPL TACO TH 002 AA-Premier White
HPL MOCO 8003 G - Green
 - Rak Buku Type 2 Uk. 470x40x150
Material: Kayu Komposit
Finishing: HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
HPL TACO TH 002 AA-Premier White
HPL MOCO 8003 G - Green
 - Pembatas Segi 6 Uk. Antar Sisi 45 cm T.100
Material: Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru/Merah/Kuning
 - Sofa Segi 6 Uk. Antar Sisi 45 cm T.50
Material: Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru/Merah/Kuning
 - Batas/Elemen Estetis Uk. 150x20x200
Material: Kayu dan Kaca
Finishing: HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
 - Kursi Uk. 120x50x60
Material: Kayu Jati Belanda
Finishing: Dulux Woodstain
 - Meja Type 3 Uk. 70x40x50
Material: Kayu Jati Belanda dan Besi
Finishing: Dulux Woodstain
Metal Coating - Black Oxide ANOPLATE


- Keterangan Dinding:**
- | | |
|------|--|
| WF-1 | Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P |
| WF-2 | Cat Nippon Paint - Riverdance NP N 2023 A |
| WF-3 | Cat Nippon Paint - Enchanted State NP N 1922 P |
| WF-4 | Cat Nippon Paint - Gray Drops NP OW 1087 P |
| WF-5 | Cat Dulux - Treehouse |

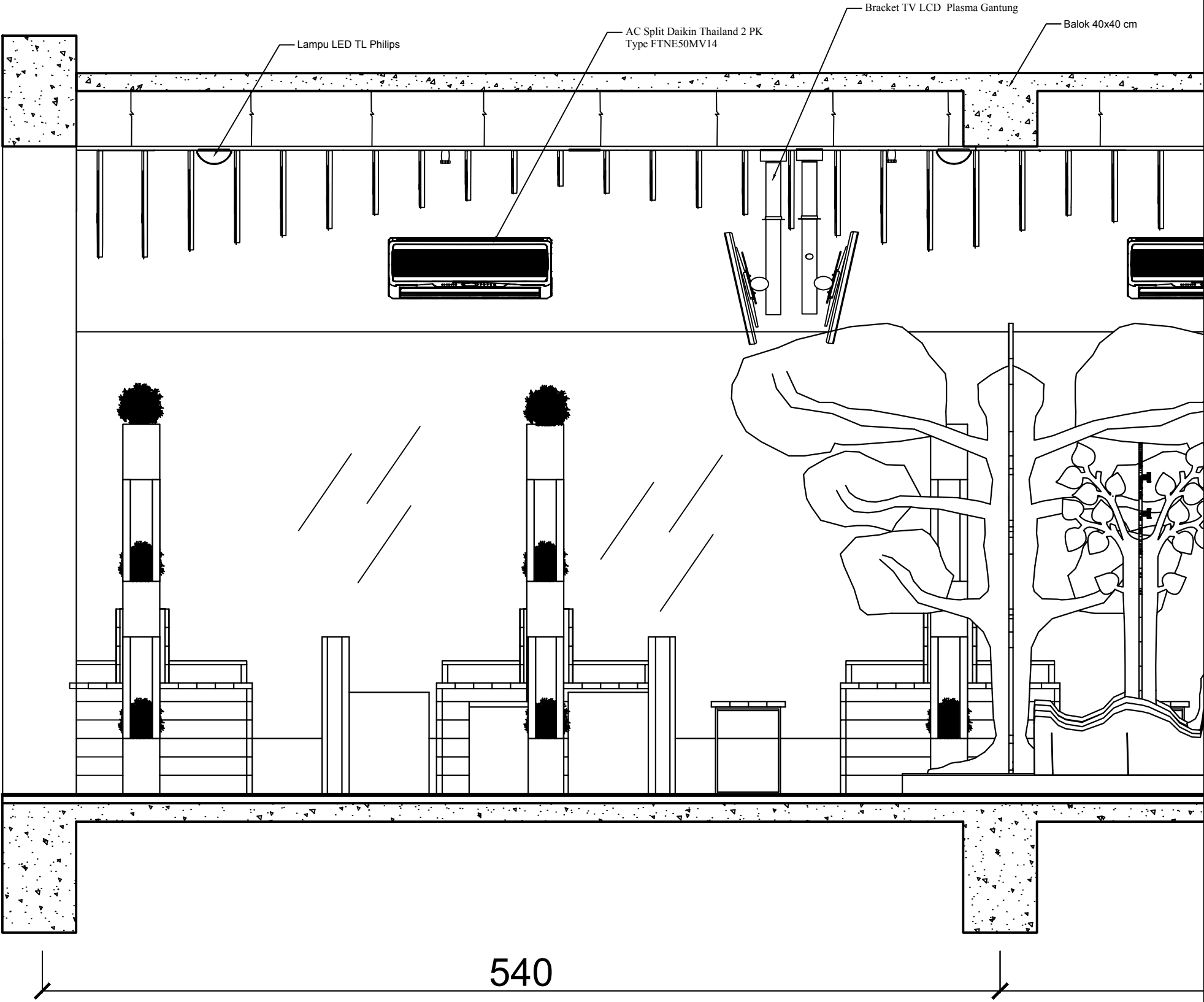


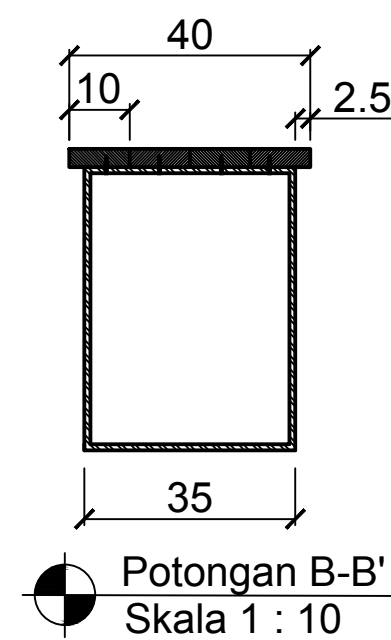
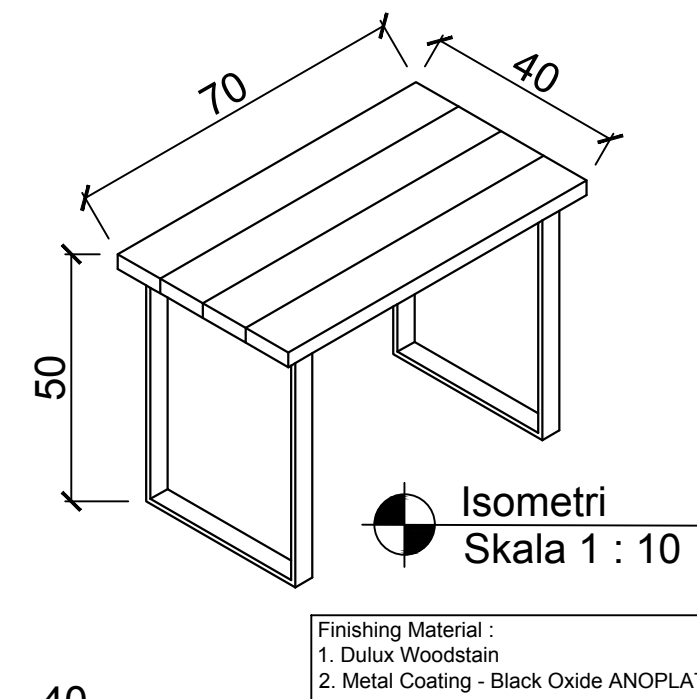
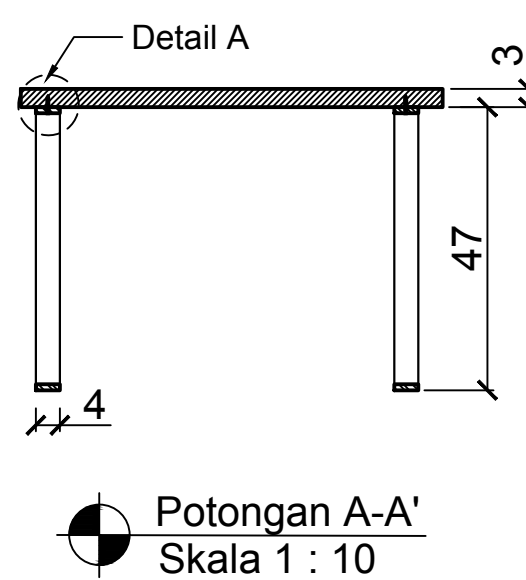
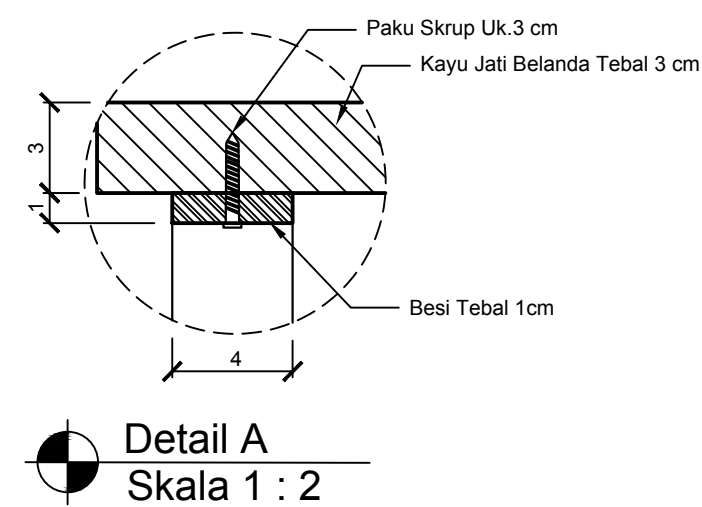
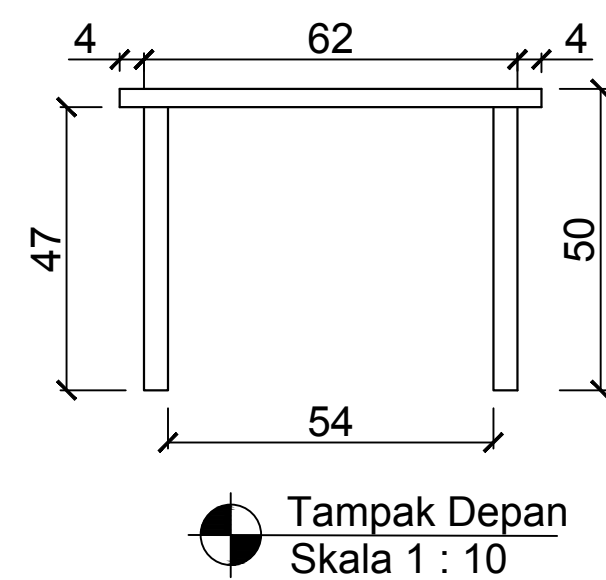
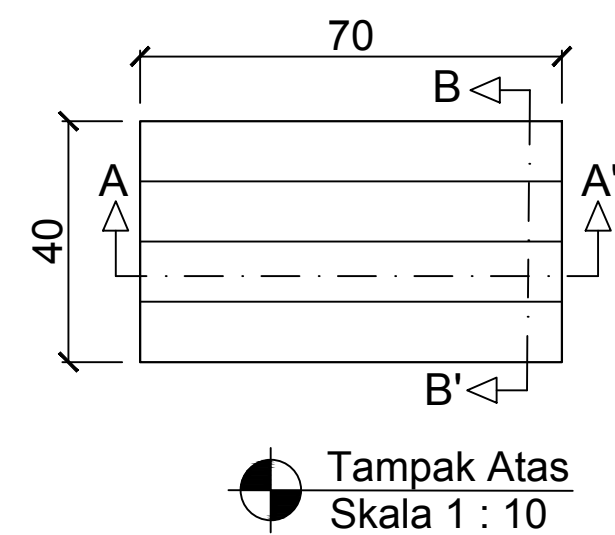



- Keterangan Furniture**
- Pembatas Segi 6 Uk. Antar Sisi 45 cm T.100
Material : Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru/Merah/Kuning
 - Sofa Segi 6 Uk. Antar Sisi 45 cm T.50
Material : Kayu dan Busa Kasur
Finishing: Kain Katun Warna Biru/Merah/Kuning
 - Batas/Elemen Estetis Uk. 150x20x200
Material: Kayu dan Kaca
Finishing: HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
 - Kursi Uk. 120x50x60
Material: Kayu Jati Belanda
Finishing: Dulux Woodstain
 - Meja Type 3 Uk. 70x40x50
Material: Kayu Jati Belanda dan Besi
Finishing: Dulux Woodstain
Metal Coating - Black Oxide ANOPLATE
 - Estetis Rumput Material dari Kardus
 - Estetis Rusa Material dari Kardus
 - Estetis Pohon Type A Material dari Kardus
 - Estetis Pohon Type B Material dari Kardus
- Keterangan Dinding:**
- WF-1 Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P

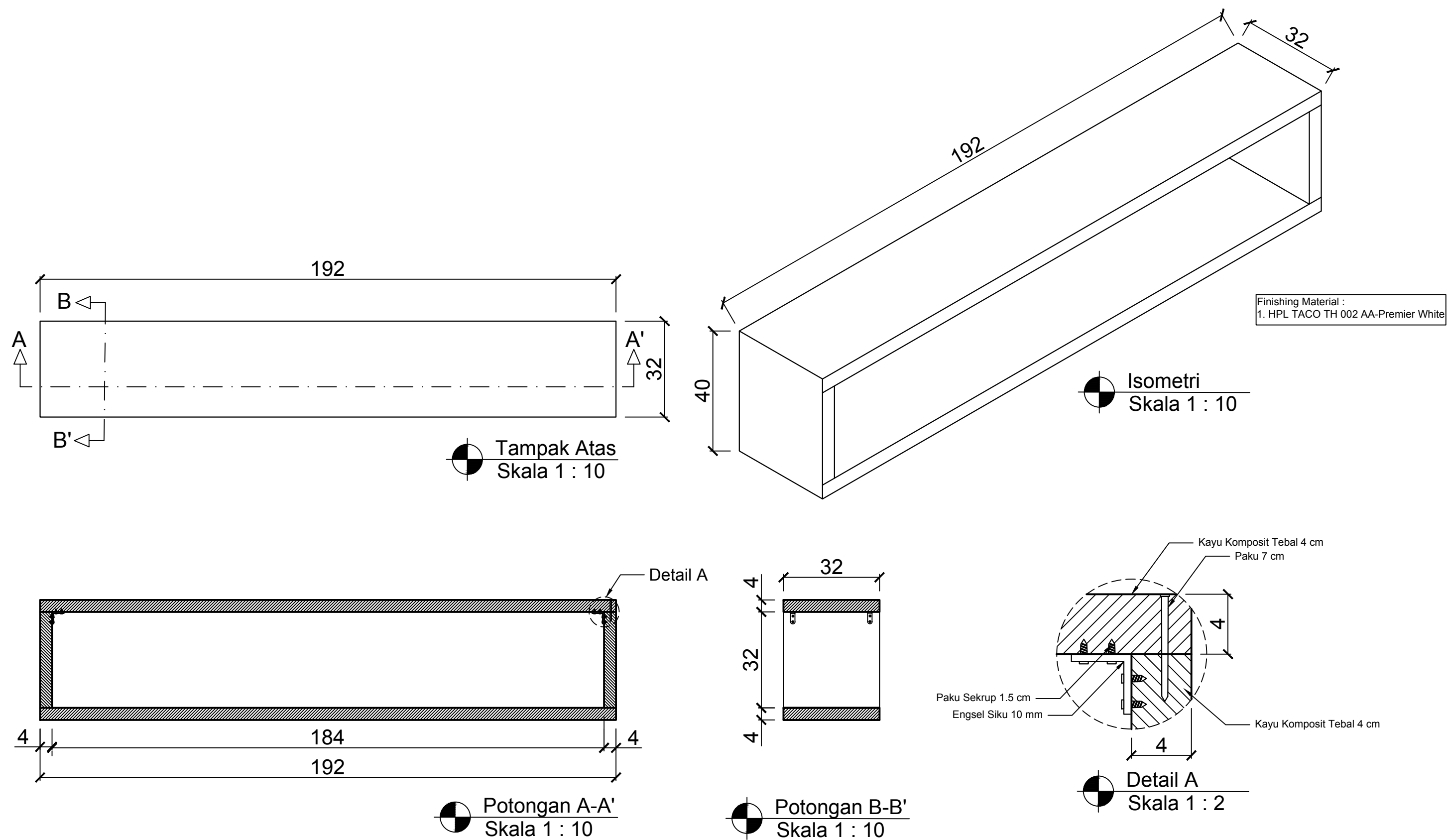
Potongan Area Cafe C-C'
Skala 1 : 25


 RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1:25		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Potongan Area Cafe C-C'		

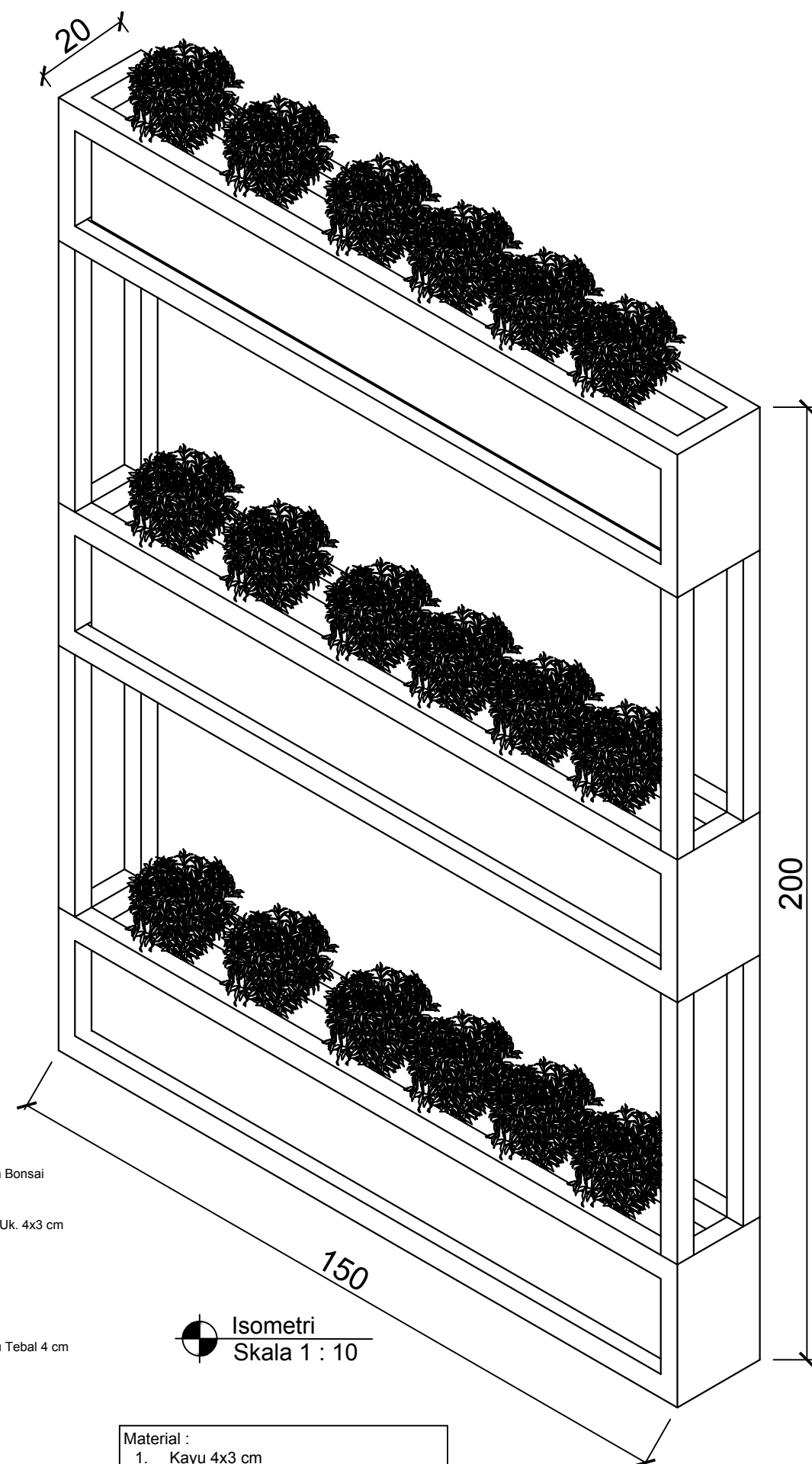
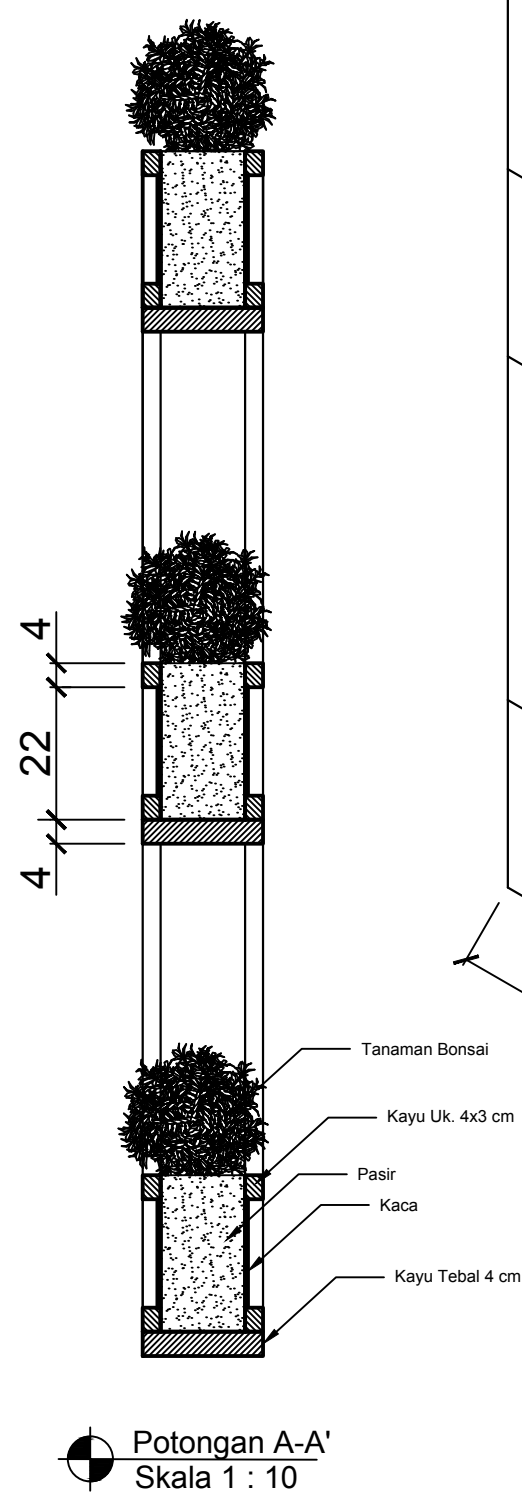
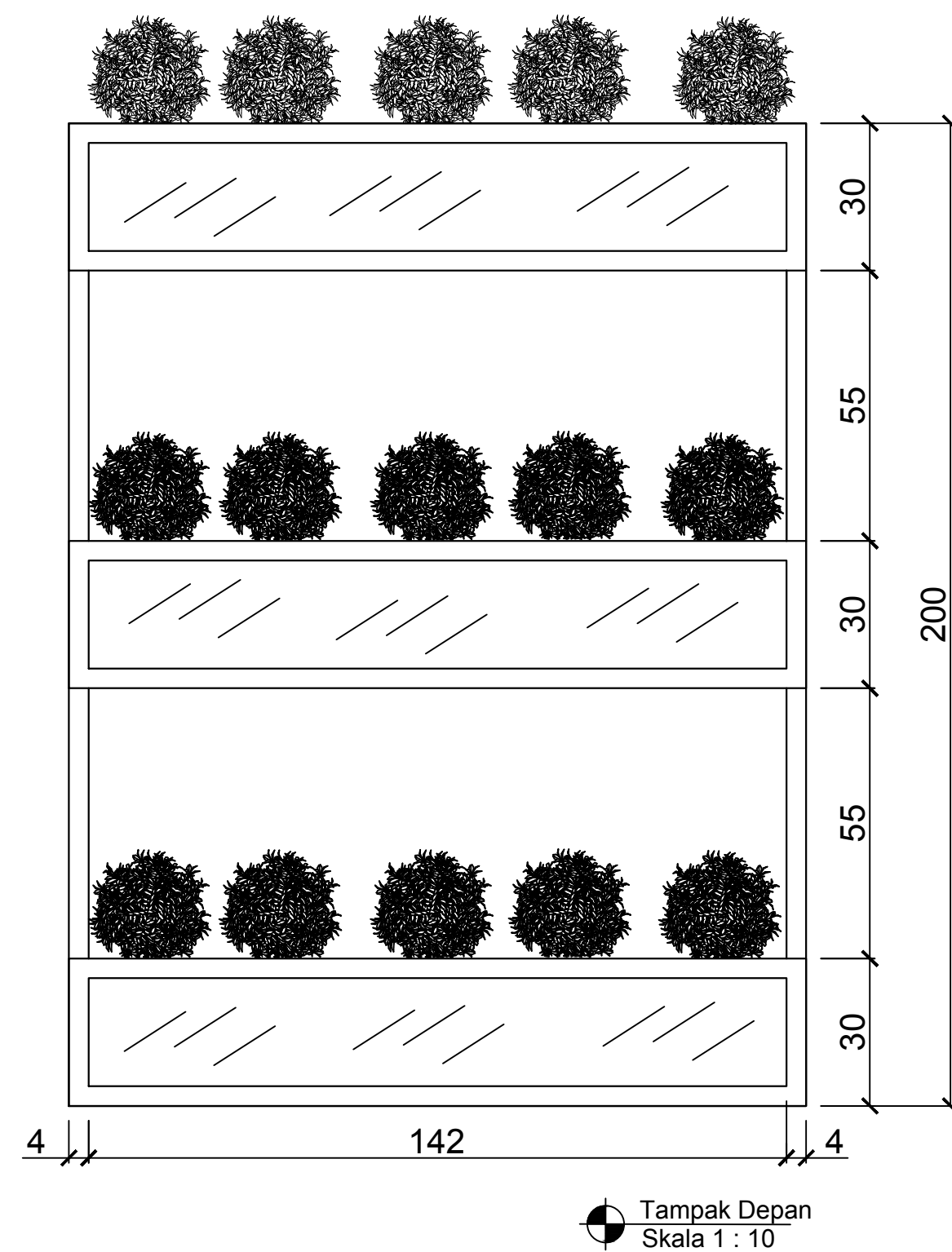
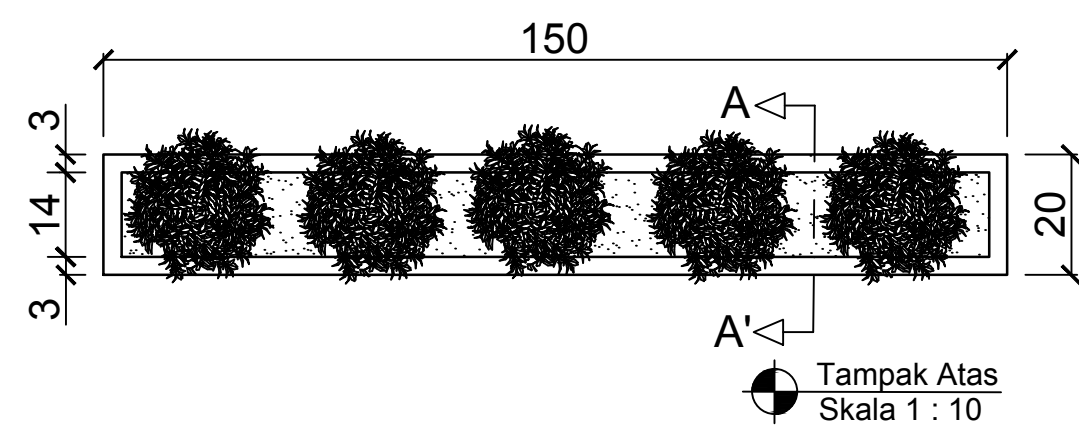





 ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember	RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
		NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
		DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1 : 10		
	JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Detail Furnitre 3 - Meja Type 3			




 ITS Institut Teknologi Sepuluh Nopember	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 10		
	JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Detail Furniture 4 - Meja Type 2	



- Material :
1. Kayu 4x3 cm
 2. Kaca Tebal 5 mm
 3. Tanaman Bonsai Sintetis
- Finishing :
1. HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak

 <p>RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS</p>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 10		
<p>JUDUL:</p> <p>DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA</p>			<p>GAMBAR:</p> <p>Detail Estetis 1 - Tanaman Hias</p>	



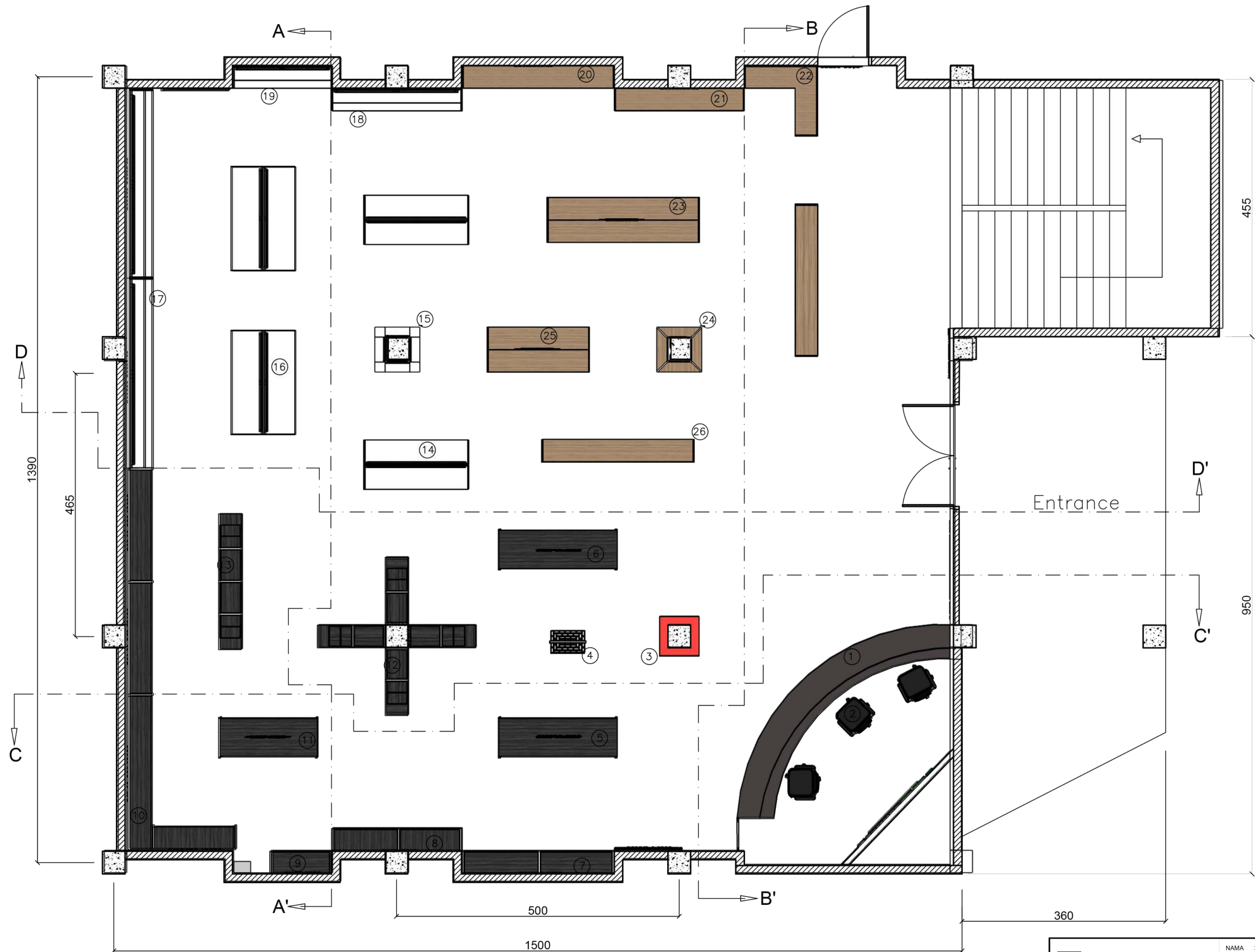
 ITS INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Aria Widy Anggraka, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
	JUDUL : DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE 'TODAMAS' DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Perspektif Area Cafe - View 1		



 ITS INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Aria Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
JUDUL DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE 'TODAMAS' DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Perspektif Area Cafe - View 2		



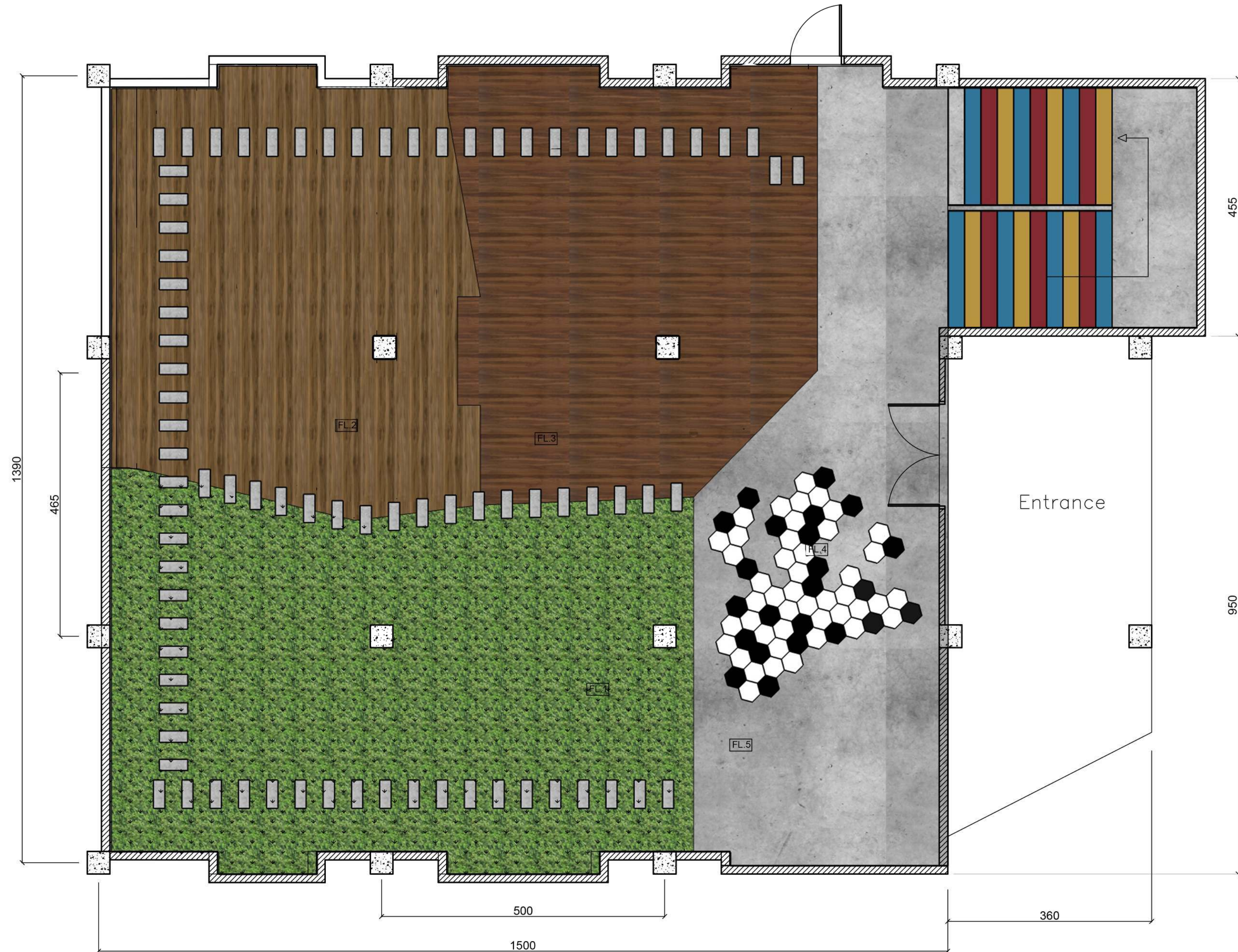
 <small>ITS</small> <small>INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA</small>	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Aria Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
	JUDUL : DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TODAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Perspektif Area Cafe - View 3		



- Keterangan Furniture**
- Meja Kasir Uk. 510x65x90
Material: Multipleks
Finishing Material : HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
 - Kursi Kasir Uk. 51x47x60
(Type LÄNGFJÄLL - IKEA)
 - Display Faber Castell Uk. 55x55x200
 - Display Pensil Uk. 60x40x80
 - Display Buku Gambar 1 Uk. 210x68x118
 - Display Buku Gambar 2 Uk. 205x68x118
 - Display Buku Gambar 3 Uk. 270x40x210
 - Display Buku Tulis 1 Uk. 230x40x210
 - Display Buku Tulis 2 Uk. 110x40x210
 - Display Office Equipment 1 Uk. 680x190x210
 - Display Buku Tulis 3 Uk. 175x68x118
 - Display Pulpen Uk. 120x40x160
 - Display Office Equipment 2 Uk. 240x60x160
- Material : Multipleks dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super White
HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
- Display School Supplies 1 Uk. 185x87x130
 - Display School Supplies 2 Uk. 55x55x180
 - Display School Supplies 3 Uk. 190x110x130
 - Display School Supplies 4 Uk. 340x40x200
 - Display School Supplies 5 Uk. 230x40x200
 - Display School Supplies 6 Uk. 175x40x200
- Material: Multipleks dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super Black
HPL TACO TH 002 AA-Premier White
- Display Acc 1 Uk. 270x40x210
 - Display Acc 2 Uk. 210x40x210
 - Display Acc 3 Uk. 130x125x210
 - Display Acc 4 Uk. 270x80x150
 - Display Acc 5 Uk. 55x55x180
 - Display Acc 6 Uk. 180x80x150
 - Display Acc 7 Uk. 270x40x150
- Material: Kayu Sungkai dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super White
Cat Woodstain Dulux


Layout Furniture Area ATK
Skala 1 : 50

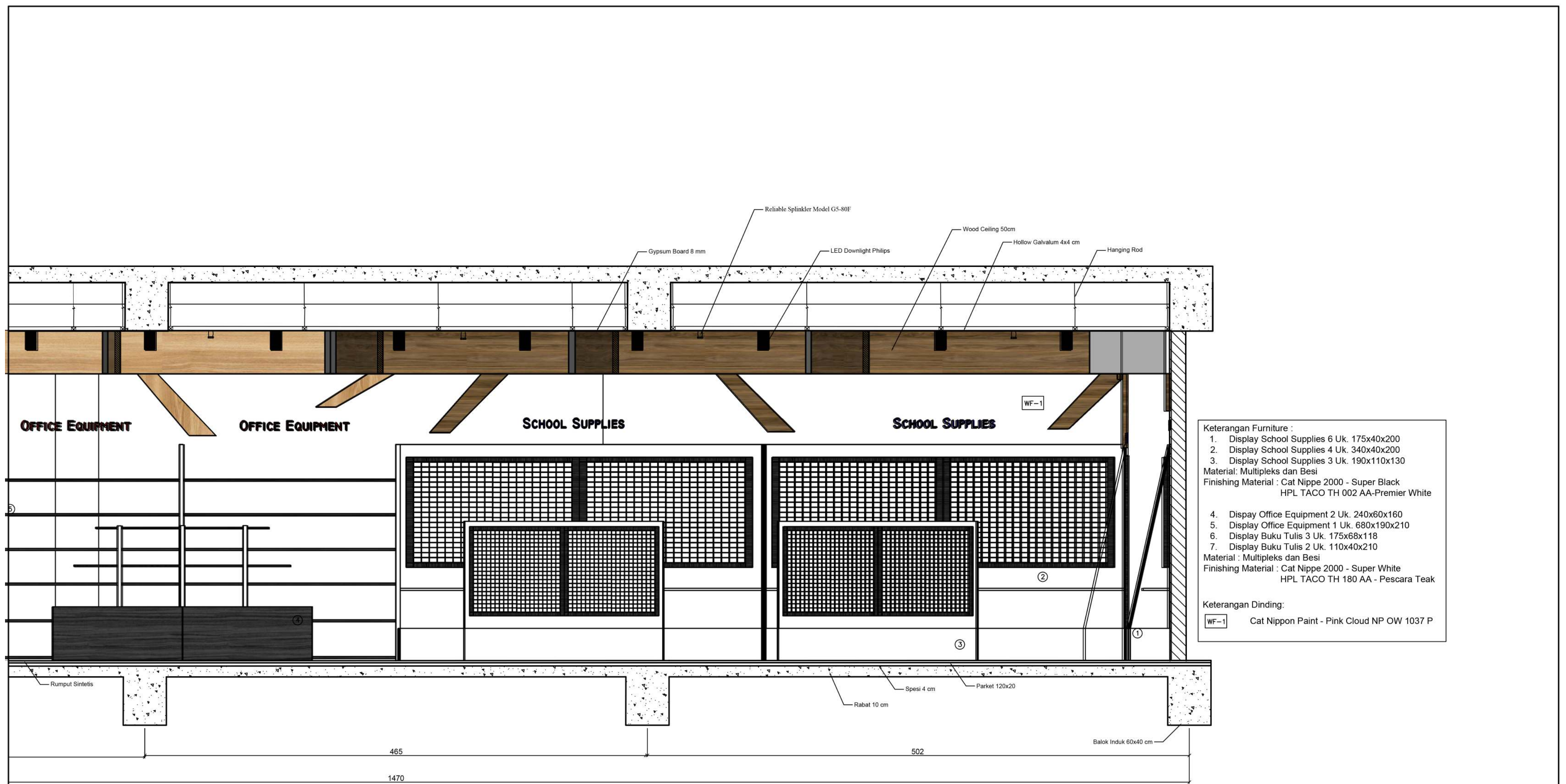
<p>RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS</p>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1 : 50		
	JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Layout Furniture Ruang Terpilih 3		



Keterangan Lantai	
FL.1	Rumput Sintetis
FL.2	Parket Sintetis Uk. 120x20 - Vertikal
FL.3	Parket Sintetis Uk. 120x20 - Horizontal
FL.4	Hexagonal Floor Uk. Sisi 20 cm
FL.5	Polished Concrete

Rencana Lantai Area ATK
Skala 1 : 50

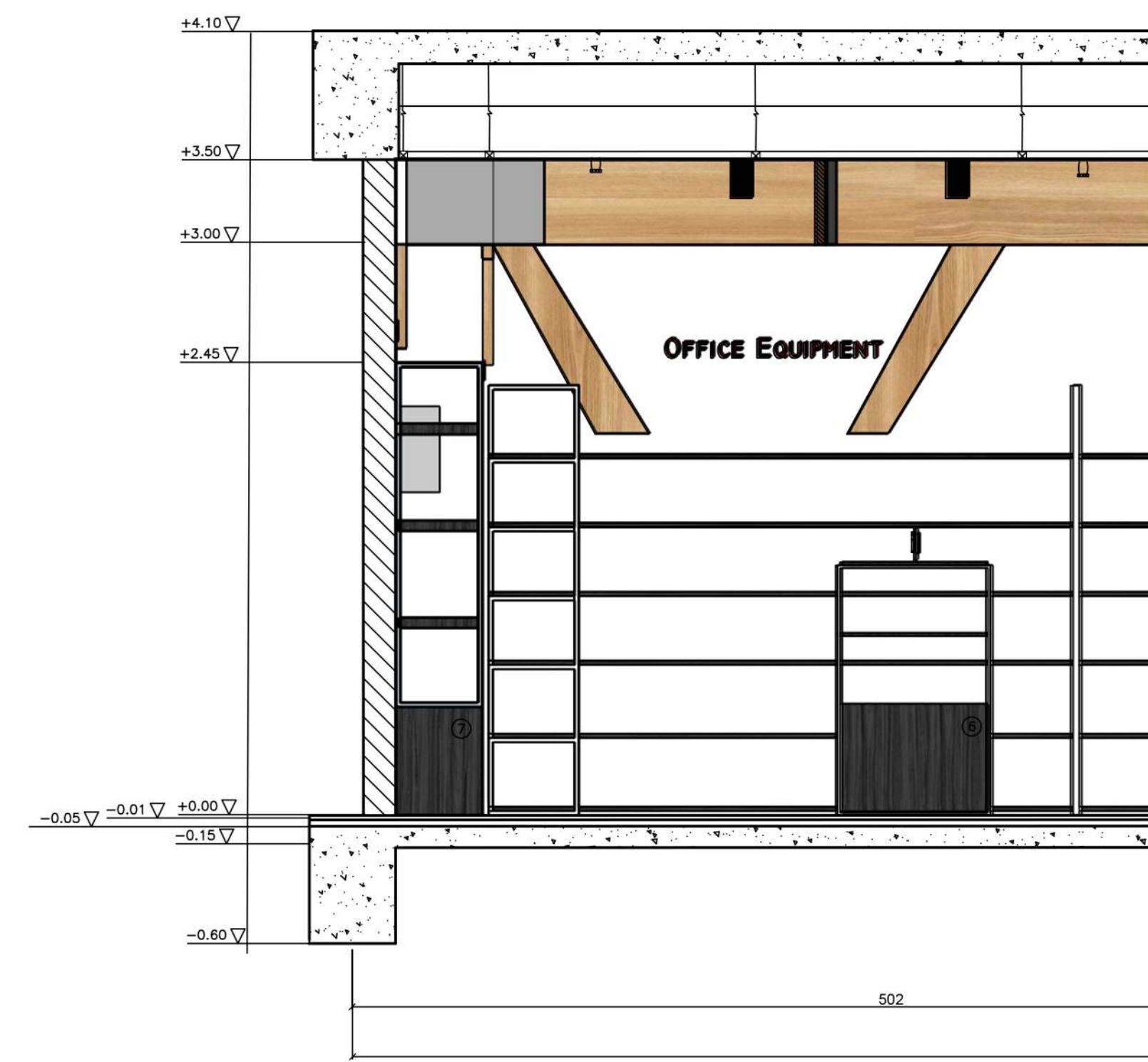
 RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 50		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA		GAMBAR: Rencana Lantai Ruang Terpilih 3		

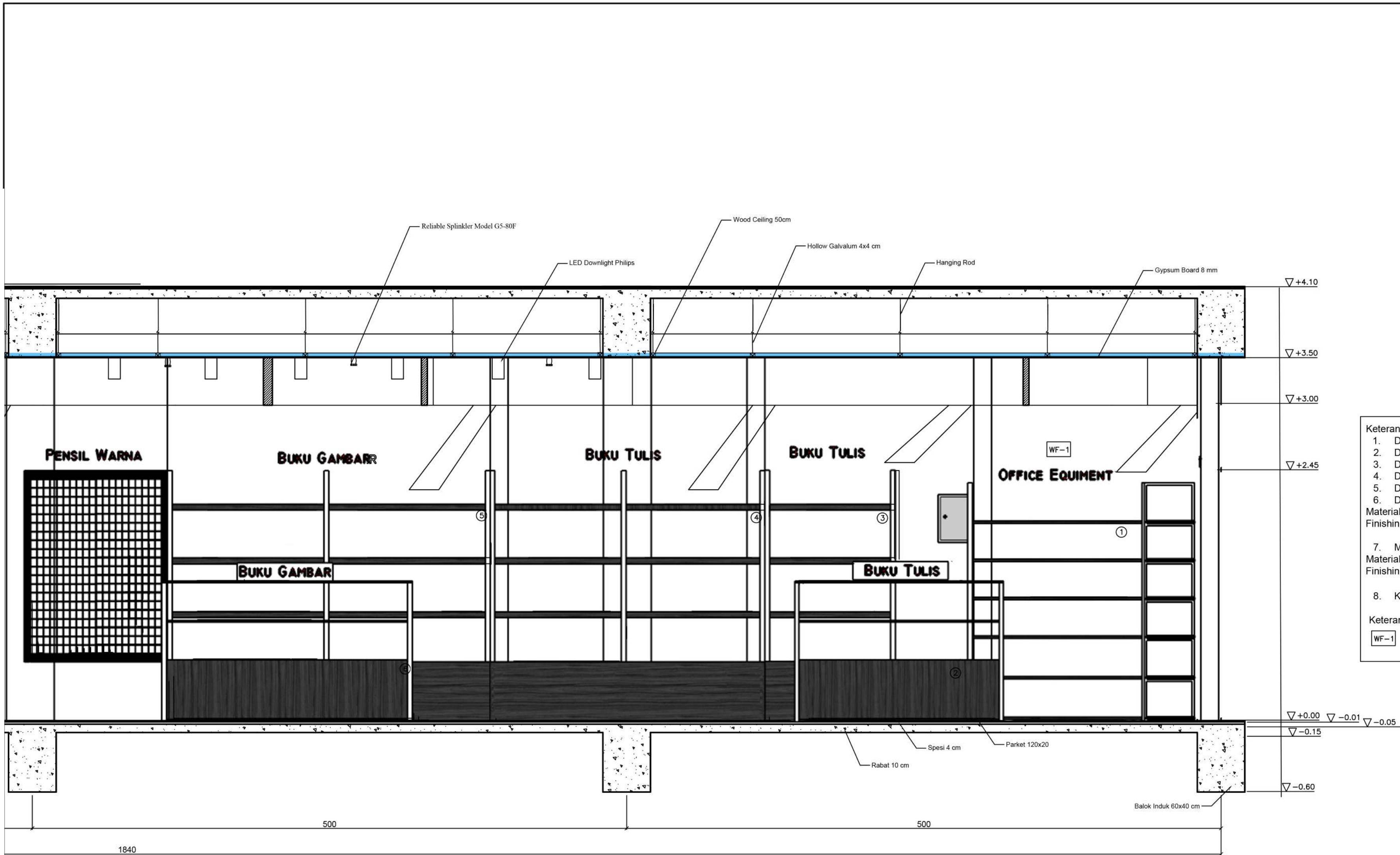


- Keterangan Furniture :
1. Display School Supplies 6 Uk. 175x40x200
 2. Display School Supplies 4 Uk. 340x40x200
 3. Display School Supplies 3 Uk. 190x110x130
- Material: Multipleks dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super Black
HPL TACO TH 002 AA-Premier White
4. Display Office Equipment 2 Uk. 240x60x160
 5. Display Office Equipment 1 Uk. 680x190x210
 6. Display Buku Tulis 3 Uk. 175x68x118
 7. Display Buku Tulis 2 Uk. 110x40x210
- Material : Multipleks dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super White
HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
- Keterangan Dinding:
- WF-1 Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P

Potongan A-A' Area ATK
Skala 1 : 25

	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1:25		
	JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Potongan Area ATK A-A'		

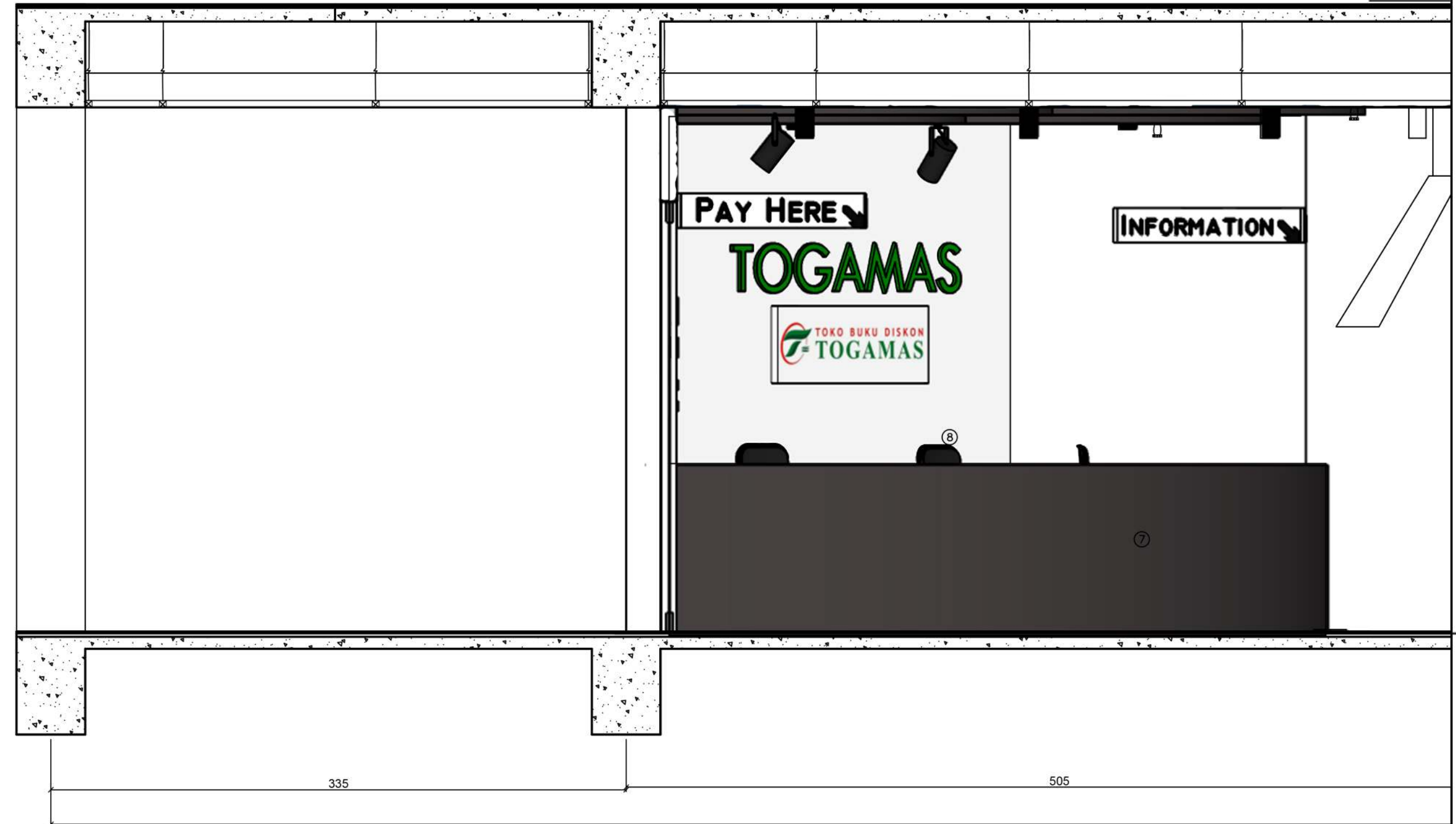


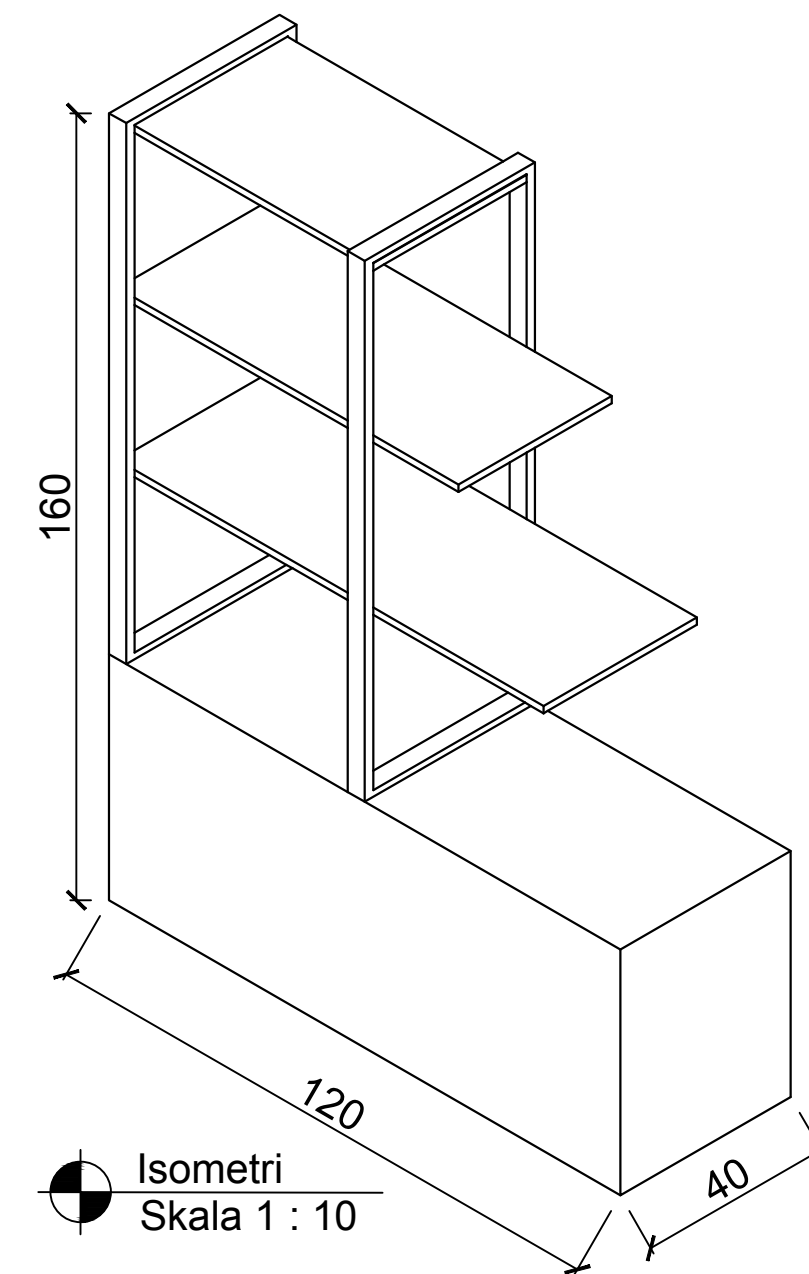
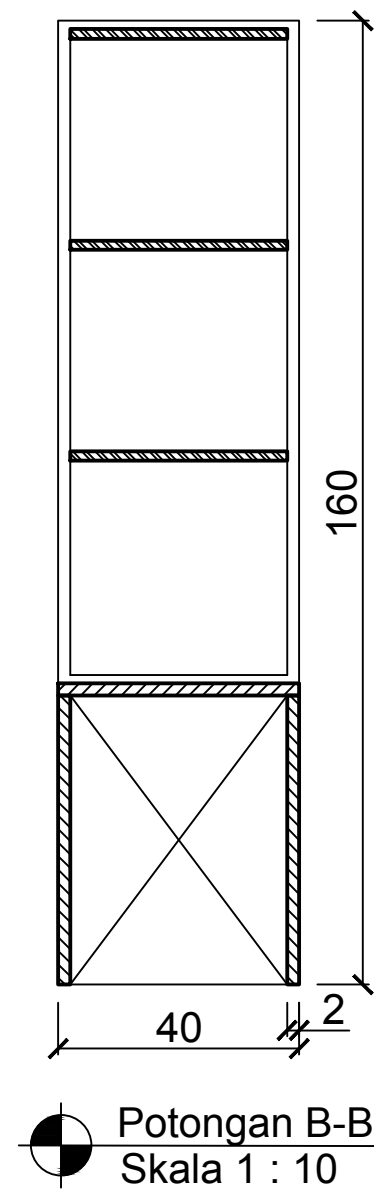
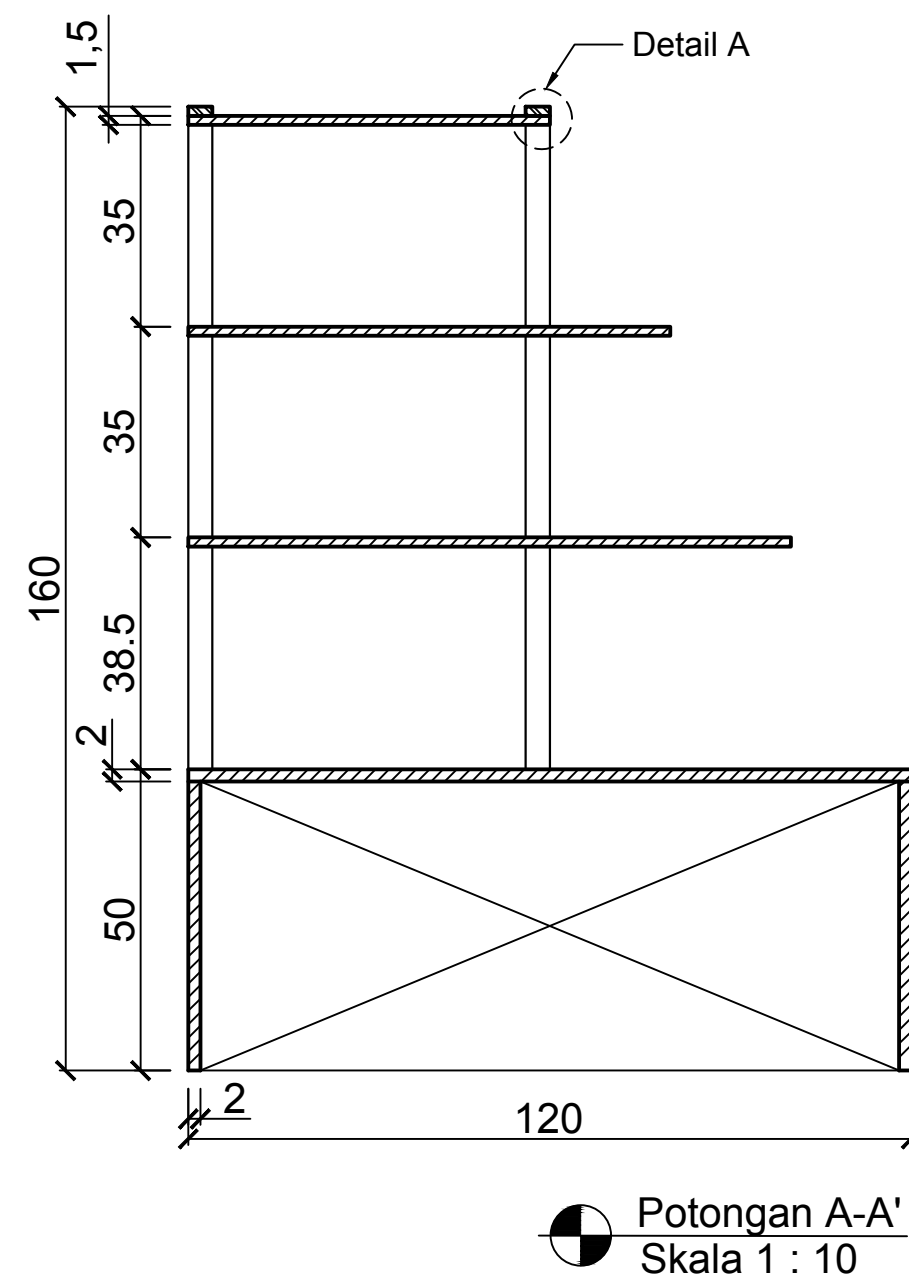
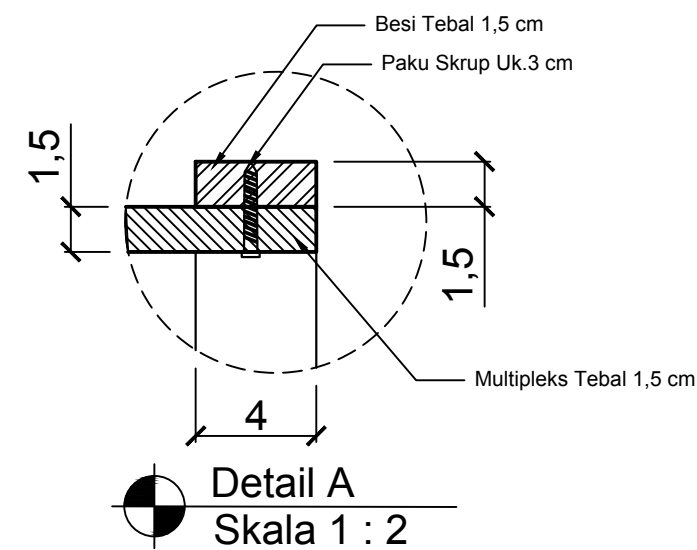
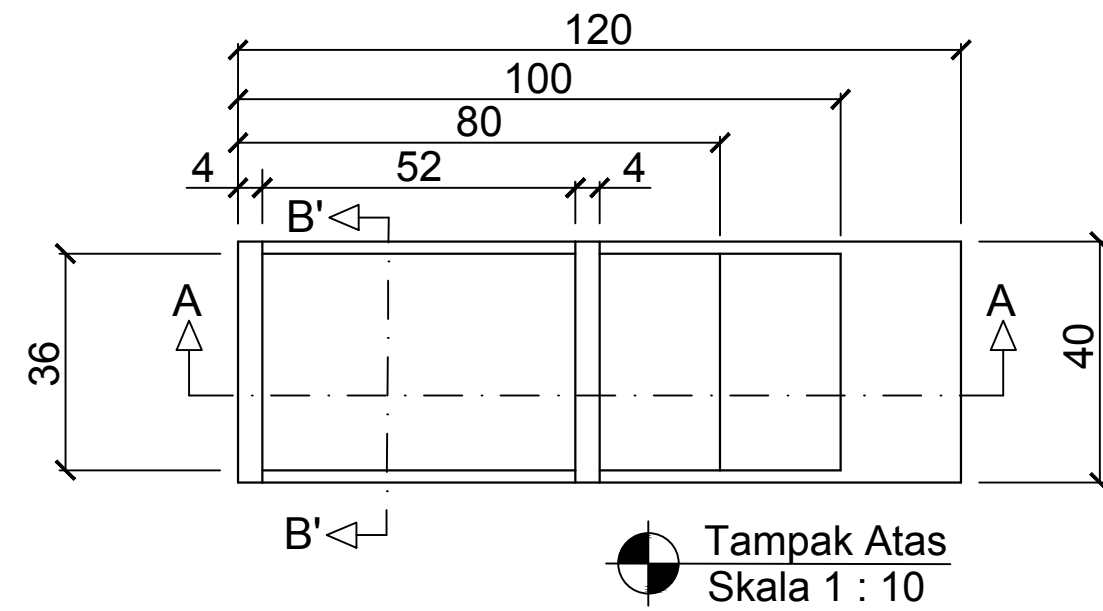


- Keterangan Furniture
1. Display Office Equipment 1 Uk. 680x190x210
 2. Display Buku Tulis 3 Uk. 175x68x118
 3. Display Buku Tulis 2 Uk. 110x40x210
 4. Display Buku Tulis 1 Uk. 230x40x210
 5. Display Buku Gambar 3 Uk. 270x40x210
 6. Display Buku Gambar 1 Uk. 210x68x118
- Material : Multiplex dan Besi
Finishing Material : Cat Nippon 2000 - Super White
HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak
7. Meja Kasir Uk. 510x65x90
- Material: Multiplex
Finishing Material : HPL TACO TH 006 AA-Midnight Grey
8. Kursi Kasir Uk. 51x47x60 (Type LÄNGFJÄLL - IKEA)
- Keterangan Dinding:
- WF-1 Cat Nippon Paint - Pink Cloud NP OW 1037 P


Potongan C-C' Area ATK
Skala 1 : 25

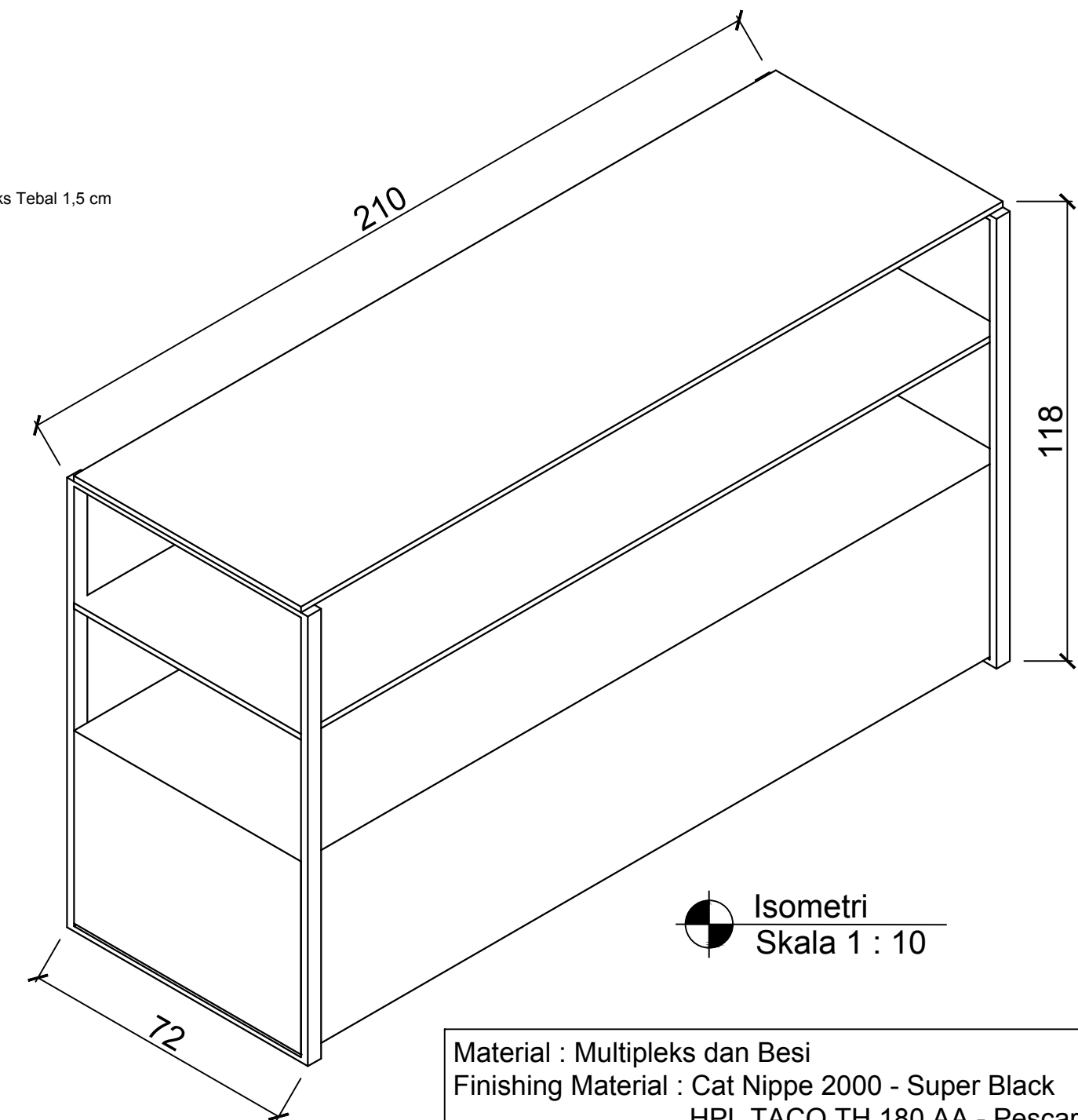
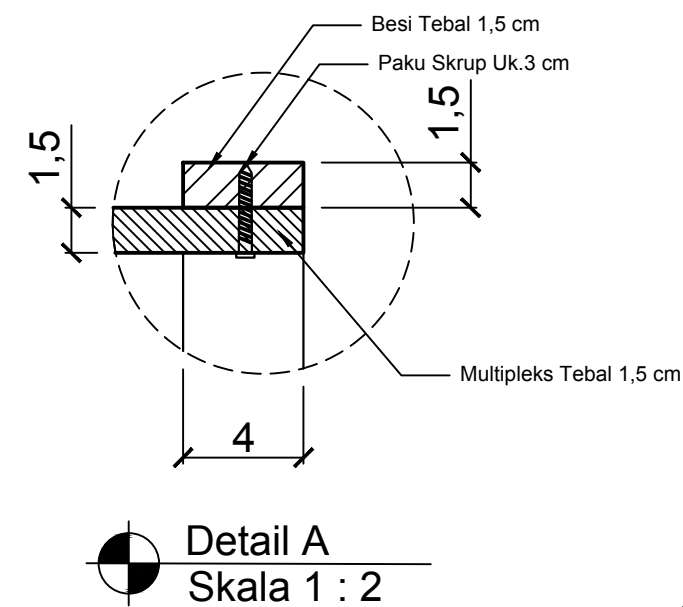
 RI 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018	PARAF	NILAI
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1:25		
	JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Potongan Area ATK C-C'		



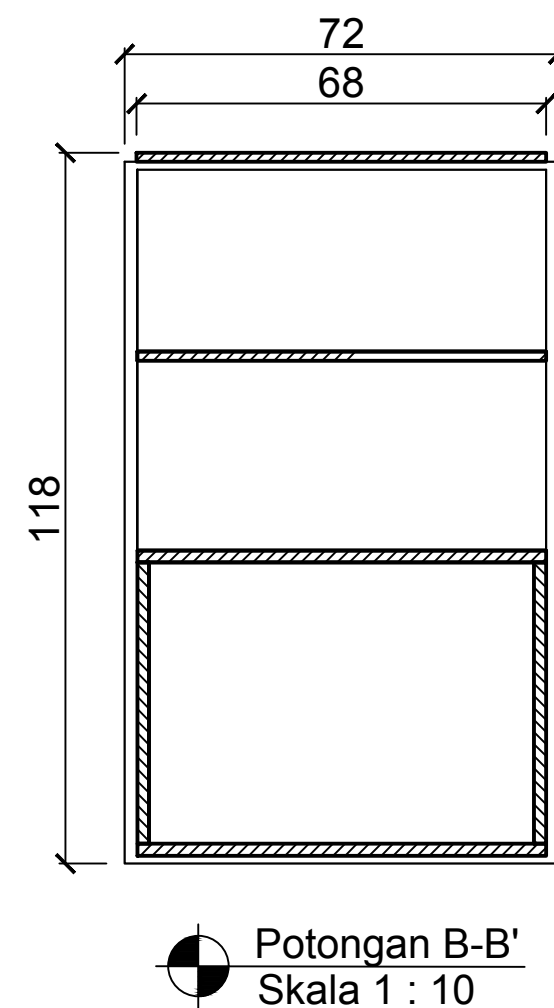
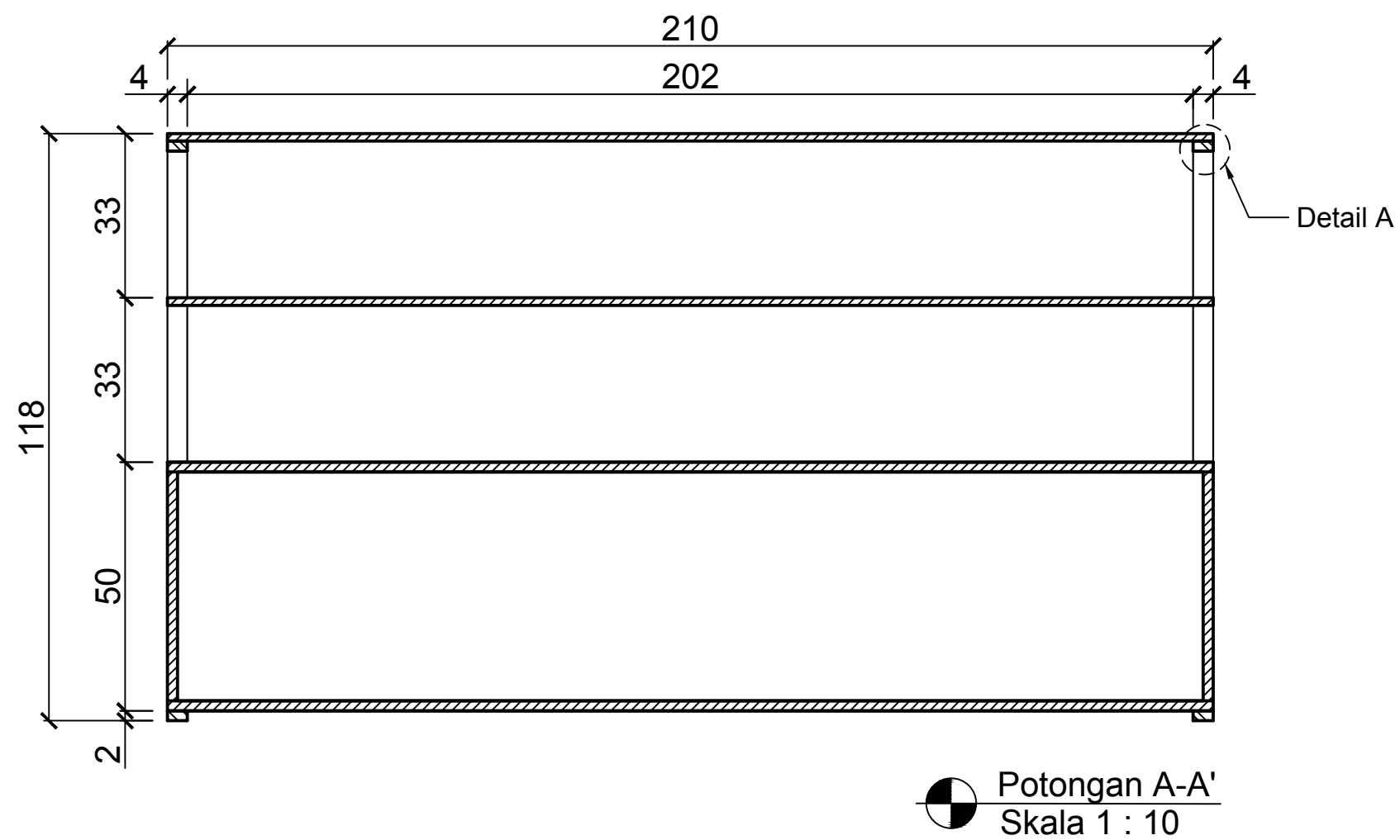



Material : Multipleks dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super Black
HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak

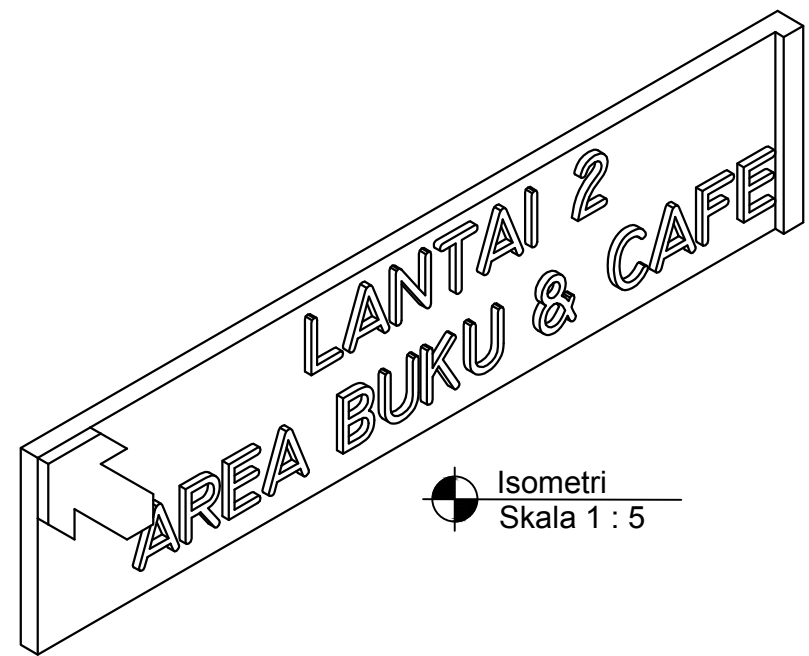
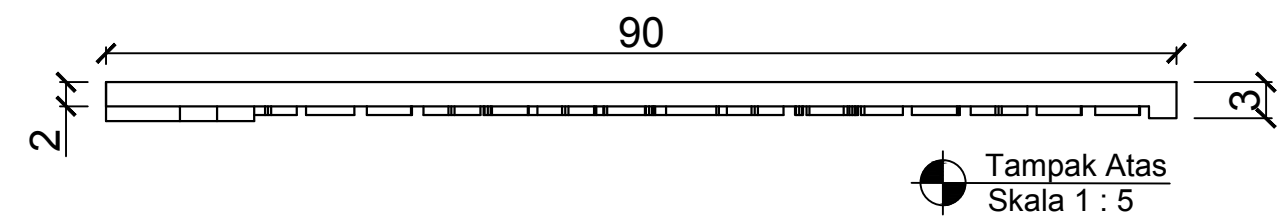
 ITS <small>Institut Teknologi Sepuluh Nopember</small>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 10		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA			GAMBAR: Detail Furniture 5 - Display Pulpen	




Material : Multipleks dan Besi
Finishing Material : Cat Nippe 2000 - Super Black
HPL TACO TH 180 AA - Pescara Teak



 ITS <small>Institut Teknologi Sepuluh Nopember</small>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT	SKALA : 1 : 10		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA			GAMBAR: Detail Furniture 6 - Display Buku Gambar 1	



- Material:
1. Kayu Sungkai
 2. Multipleks
- Finishing Material :
1. Cat Nippe 2000 - Super Black
 2. Cat Woodstain Dulux

 <div>Ri 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADP - ITS</div>	NAMA : Ridoni Syahputra	TANGGAL : 4 Juli 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : cm		
	DOSEN : Aria Weny Anggraita, S.T.,M.MT	SKALA : 1 : 5		
JUDUL: DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA JUAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA			GAMBAR: Detail Estetis 3 - Signage Lantai	



 <small>ITS INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA</small>	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Arie Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
	JUDUL : DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE 'TODAMAS' DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Perspektif Area ATK - View 1		



 <small>ITS</small> <small>INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA</small>	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE		
	DOSEN : Aria Widy Anggraka, S.T, M.MT	SKALA : MTS		
	JUDUL : DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE 'TODAMAS' DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Perspektif Area ATK - View 2		



 ITS INSTITUT TEKNOLOGI SURABAYA	NAMA : Ridani Syahputra	TANGGAL : 1 Agustus 2018		
	RIR 141501 TUGAS AKHIR DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR FADIP-ITS	NRP : 08411440000021	SATUAN : NONE	
	DOSEN : Aria Widy Anggrita, S.T., M.MT	SKALA : NTS		
JUDUL DESAIN INTERIOR TOKO BUKU DAN FASILITAS CAFE "TOGAMAS" DENGAN DESAIN KREATIF UNTUK MENINGKATKAN DAYA AJAL DAN KENYAMANAN BERBELANJA	GAMBAR: Perspektif Area ATK - View 3			

BIODATA PENULIS



Ridoni Syahputra, lahir di Tanah Grogot, 20 Agustus 1996. Merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Telah menempuh TK Palma Sari Samuntai, MI Nurul Hidayah Samuntai, SMPN 12 Balikpapan dan SMAN 1 Balikpapan. Kemudian melanjutkan pendidikan kuliah di Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Penulis selama kuliah sempat aktif di beberapa kegiatan kemahasiswaan, diantaranya panitia IDE ART Desain ITS Tahun 2015 (SIE Perform)/Tahun 2017 (SIE Dekorasi), Panitia LKMM Pra-TD Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Tahun 2015, Staff Ahli Departemen Event Himpunan Mahasiswa Desain Interior periode 2016-2017 dan kegiatan lainnya. Penulis juga pernah mengikuti beberapa seminar-seminar dalam bidang desain interior untuk menambah pengalaman dan ilmu pengetahuan.

Penulis bercita-cita ingin menjadi desainer interior yang cukup terkenal dan bermanfaat bagi masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri. Penulis juga berharap semoga laporan yang ditulis dapat bermanfaat baik bagi pembaca.